DANMARKS ENESTE SOFTWARE MAGASIN

SOFT

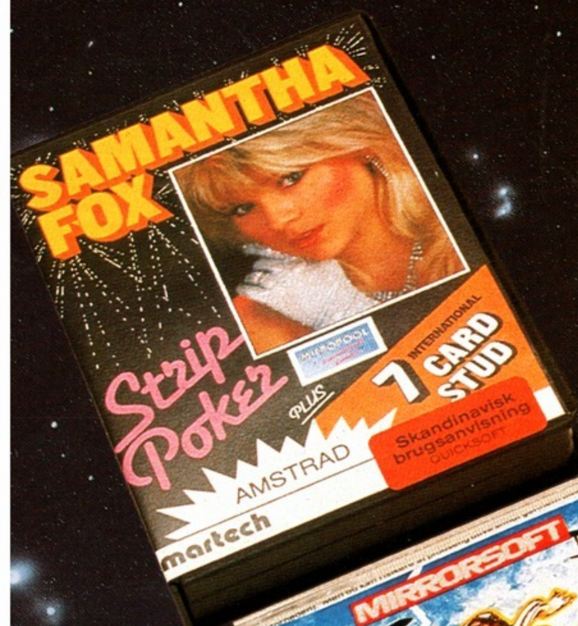
SPECIAL

2. ÅRGANG NR. 4 JULI-AUG. 1986 PRIS KR. 29.85

STOR TESTS:
INFILTRATOR
BATMAN
STARSTRIKE II

KÆMPE JOYSTICK-TEST! HVILKEN ER BEDST?

18 SIDER MED DE HOTTESTE GAMES TIL
COMMODORE
AMSTRAD
SPECTRUM







Husk, når du køber spil,
at dette mærke er
DIN garanti!!



Tør du spille strip-poker med den kendte engelske fotomodel SAMANTHA FOX? – Vil du hellere være helten i BIGGLES, som skal rejse gennem tiden for at finde et hemmeligt tysk våben? – Eller vil du helst bruge dine overnaturlige kræfter, som superhelten REDHAWK, for at redde byen?

Biggles: Commodore 64, Amstrad og Spectrum Kassette: **178,-**
CBM 64 Disk **198,-**
Amstrad Disk **249,-**

Redhawk: CBM, Amstrad Kassette: **159,-**

Samantha Fox: CBM, Amstrad, Spectrum Kassette: **159,-**
CBM, Amstrad Disk: **229,-**

QUICK SOFT

Kun salg til forhandlere

Bakkegårds Allé 9-11
1804 Frederiksberg C
Tlf. (01) 24 12 33

dsp 01-11 32 83

SOFT


Cauldron II

Kære læser!
"SOFT Special" er på rekordtid blevet et af Danmarks førende computerblade. I sidste nummer udskrev vi en slogankonkurrence, og resultatet viste med al tydelighed, at "SOFT Special" er et populært blad.
Næsten 1000 læsere sendte gode forslag ind, og vi havde "kun" 60 præmier. Alligevel kunne vi ikke lade være med at belønne slogans som "Hvem sagde spil er døde, her er et helt blad om det bløde" og denneher: "Ka du la' SOFT ware?". Derudover fandt Ole og Lars fra reklameafdelingen, at der helt klart var tekstforfatter-talenter hos ophavsmændene til "Når computeren driller dig groft, så slap af med et nummer af SOFT" eller "At SOFTware eller ikke SOFTware, det er spørgsmålet."
Alle 60 præmier er sendt ud, og allerede i næste nummer vender vi tilbage med endnu en kæmpekonkurrence.
Nyt i dette nummer er brevkassen, hvor Christina svarer på breve. Tag godt imod hende, drenge.

Ansvarshavende udgiver:
Klaus Nordfeld

hefredaktør:
van Sølvason

Redaktør:
Rasmus Kirkegård Kristiansen

Medarbejdere:
Henrik Bang
Morten Strunge Nielsen
Lars Merland
Hans Henrik Bang
Morten Christensen
Christina Perrier
Claus Leth Jeppesen
Kasper Vad
Christian Martensen
Lars Andersen

Distribution:
DCA,
Avispostkontoret

Forside:
Thomas W. Bødker

Produktion:
Haslev Fotosats
Thomas W. Bødker
Bargholz Offset Repro
Partner Repro
Lassen Offset
Skovs Bogbinderi

Annoncer:
Lars Merland,
Dansk Selektiv Presse
tlf. 01-113283

Abonnement:
Winnie Søtje,
tlf. 01-112833

Redaktionsadresse:
"SOFT Special"
St. Kongensgade 72
1264 København K
Tlf. 01-112833
Postgironr. 9 40 60 77

Et årsabonnement koster kr. 164.-.

Hvis du mener, du har lavet et rigtigt godt program til Commodore, Spectrum eller Amstrad computerne, så send kassettebånd, diskette eller microdrive og eventuel listning til redaktionen sammen med en frankeret svarkuvert.
Alle offentliggjorte programmer præmieres med op til 1000 kr. skattefrit.
Bånd m.v. returneres efter brug.
Alle indsendte programmer bedes mærket med navn, adresse og computertype.
Afsender garanterer, at programmet er originalt.
Spørgsmål vedrørende programmer i "SOFT Special" bedes rettet til redaktionen hver torsdag mellem 14-16 på tlf. 01-112833.

ISSN-nummer:
0109-9523

Næste nummer af SOFT udkommer den 21. august

BAG FJENDENS LINIER

Hvis du altid har drømt om at gå James Bond eller andre forgudede spioner i bedene, så har American Action netop med deres nyeste spil "Infiltrator" skabt dit drømmespil.



I spillet agerer du Captain Jonny McGibbits, blandt venner (såvel som fjender) kaldet Jimbo-baby.
Du står foran en dødsensfarlig mission, der kun kan løses af en rigtig mand, nemlig dig. Ved at flyve ind over fjendens grænse uden nogen nationale kendingsmærker, skal du forsøge at lande diskret på en af fjendes baser. Dernæst skal du ved hjælp af diverse falske papirer o.a. bluffe dig til værdifulde informationer, der skal fotograferes. Desuden skal du sprænge fjendens ICBM kontrolrum (gad vide hvad CBM mon står for?) i luften.

Din udrustning

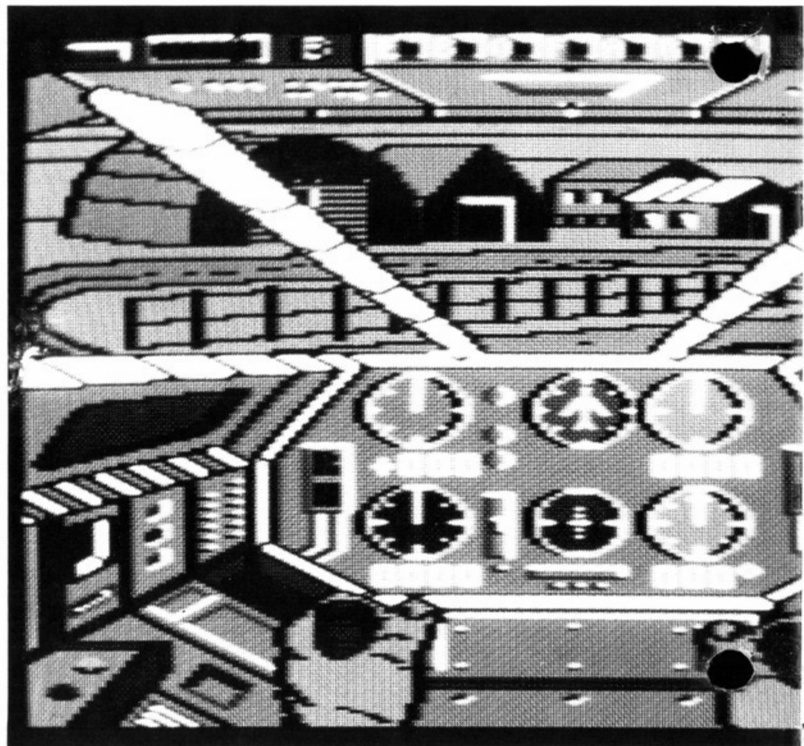
For at gøre arbejdet let på denne yderst risikable opgave, er du udrustet med det nyeste og mest avancerede udstyr, det er muligt at fremskaffe. Din helikopter er en model Gizmo-TM DHX-1 Attack Helicopter, populært kaldet "The Snuffmaster". Navnet skyldes dens ubegrænsede muligheder under infiltrationsopgaver, som den du nu skal løse. "The Snuffmaster" er udrustet med 4 varmesøgende missiler, samt 2 20 mm kanoner, hvilket skulle være nok til at ødelægge næsten hvad som helst.

Afgang mod det ukendte

Din mission starter hjemme på din egen base, hvor du sidder i din Gizmo-TM DHX-1 Attack Helicopter, og skal til at starte.
Foran dig ser du det store kontrolpanel, der skal beherskes for at styre dit rovdyr af en helikopter.
For at starte trykkes først på B for batteri, dernæst trykkes S for at opstarte helikopterens computer og kommunikationssystem, til sidst trykkes der I for at starte tændingen af motoren.
Efter et lille stykke tid starter helikopterens rotorer, og når disse er kommet op på en passende hastighed, er du parat til at lette. Lige foran kontrol-panelet kan du se dine egne hænder holde om to styrepinde.
Alle bevægelser der gøres, registreres af disse to hænder. Hvis du f.eks. trykker fire på dit joystick, trykker den ene hånd på skærmen tilsvarende på fire, lækker detalje.
Når du er kommet et godt stykke op i luften, er tiden inde til at programmere din "Automatic Direktion Finder" (ADF). Det gøres ved at loade det taktiske kort ind, og aflæse, i grader, hvilken retning der skal flyves imod, for at komme til den fjendtlige base. Retningen lægges da ind i den automatiske retnings-finder, hvorefter du bare skal flyve efter dit "Directional Compass".

Pas på de vanvittige psykopatiske piloter

Undervejs på din tur mod fjendens base kan du ikke undgå at støde på forskellige fly. Så snart du møder et fremmed fly, har du valget mellem at kommunikere med det i et forsøg på at afsløre dets intentioner, eller ud kan vælge at skyde det ned med det samme. Hvis du kontakter det fremmede fly først og spørger efter ID (REQUEST ID), får du navnet på den fremmede pilot at vide, af hvilket det skulle være muligt at gætte hans tilhørsforhold. Da uidentificerede fly både kan være allierede piloter på tilsvarende infiltrationsopgaver som din egen, eller være i fjendtligt regi, er det vigtigt, at du tilpasser dine svar. Du kan enten svare ligeud, at du er "Infiltrator", eller du kan påstå, at du er "Overlord". Men du kan aldrig være helt sikker på den fremmede pilots reaktion, da der også eksisterer en helt tredie kategori piloter med benævnelsen psykopater. Disse vil prøve at destruere dig, ligegyldigt hvad du svarer dem. Derfor er filosofien - skyd først og spørg bagefter. Måske slet ikke så uhensigtsmæssigt i "Infiltrator", hvis du har planer om at nå den pensionsmodne alder.



Endelig fremme

Hvis du når frem til fjendens base i et stykke, gælder det om at lande så ubemærket som overhovedet muligt. Dertil er din Gizmo-TM DHX-1 Attack Helicopter udstyret til at lave radar forstyrrelser, samt at flyve næsten lydløst (Whisper mode). Hvis alle forholdsregler ellers er opfyldt, lander du ubemærket et lille stykke fra fjendens base.
Fra nu af foregår den næste del af spillet uden for din Gizmo-chopper. Til fods vader du nu lige ind i fjendens base. Af og til bliver du bedt om at vise dine identifikationspapirer til nogle af de sikkerhedsvagter, der huserer rundt på basen.
Et let tryk på space bringer dig hen på din "inventoryskærm", hvor du med joystick kan vælge mellem forskellige redskaber. Hvis dine papirer af en eller anden grund ikke stemmer overens med de ægte, skal du skynde dig at hive en gasflaske frem, og sprøjte sikkerheds-





vagten i hovedet.
Denne gas hører med til dit spionudstyr, og er af en sådan karakter, at sikkerhedsvagten øjeblikkeligt falder i dyb søvn. Når han vågner, er han ikke i stand til at huske, hvad der er sket, meget praktisk.
Du er også udrustet med indtil flere gasgranater, der har større aktionsradius end gasflasken, og som derfor kan uskadeliggøre flere vagter i et rum på een gang.
Med en frækhed der grænser til dumdristighed, skal du nu fare fra det ene kontor til det andet, for at lede efter dokumenter o.a. Ikke før alle vigtige planer og dokumenter er fundet og fotograferet, er du i stand til at flyve hjem i sikkerhed. Undervejs i din søgen skal du hele tiden placere eksplosive ladninger, der sprænger det øjeblik du flyver hjem.
På den fjendtlige base skal du også krydse minefelter, så din udrustning omfatter selvfølgelig også en minedetektor, med hvilken det er muligt at komme uskadt igennem.

Jimbo-baby go home!

I tilfælde af du klarer alle skærene, kan du tage hjem, i din Gizmochopper, til din egen base, hvorefter din første mission betragtes som fuldført.
Hvis du som den evigt action-hungrende professionelle soldat du nu engang er, ikke kan klare det bløde base-liv ret længe, er du selvfølgelig frit stillet til at tage afsted igen.

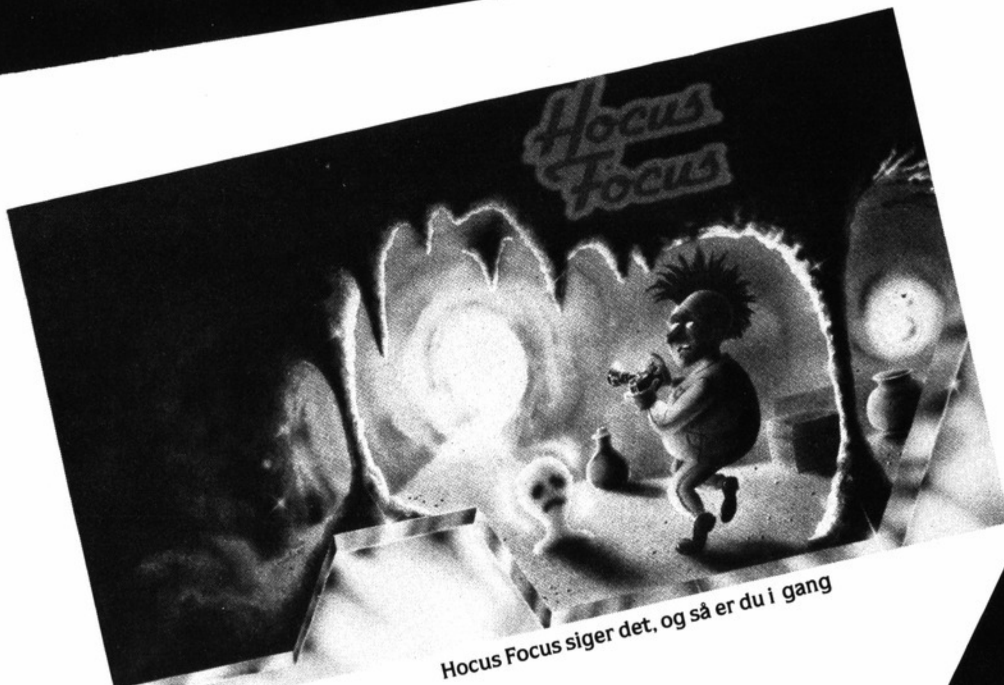
Konklusion

"Infiltrator" er et virkeligt godt og gennemført actionmættet spil. Tilmed kan "Infiltrator" bryste sig af at være forholdsvis varieret, idet spillet både er en helikopter simulator, samt en slags arcade-adventure. Hvad angår den første del af spillet, i din såkaldte "Snuffmaster", har American Action formået at producere en helikopter simulator, der ikke bare er flot og levende, men også meget brugervenlig. Dertil kommer, at du bliver udsat for nogle meget spændende luftdueller, der bl.a. lærer dig at påskønne varmesøgende missilers effektivitet.
Anden del (på fjendens base) af "Infiltrator", er ikke nær så flot lavet, som første del, men dårlig kan den absolut ikke kaldes.
Grafikken i anden del er stadigvæk flot, og at sprænge fjendens IBCM kontrolrum i luften, samt finde alle vigtige krigsplaner er virkelig en udfordring.
Lyden i din Gizmo-TM DHX-1 Attack Helicopter er fantastisk godt lavet, så godt, at det ikke er langt fra, at du føler suget i maven, når du letter.
Det eneste irriterende ved "Infiltrator" er den evindelige tid, der går med at loade oplysninger ind undervejs. På grund af diverse sikkerhedsforanstaltninger mod kopiering, er det ikke meget bevendt at anvende fastloader.
Endvidere har "Infiltrator" til tider visse problemer med at køre på en Commodore 128 i 64 mode.
Men ellers må "Infiltrator" betegnes som værende et virkeligt kvalitetsspil, der på alle områder er godt gennemarbejdet. Et rigtigt action dryppende stykke software, med dig som den entydigt overglorificerede Jimbo-baby i hovedrollen.
Kort sagt, er "Infiltrator" som skabt til alle, der holder af gode actionspil med handling i.

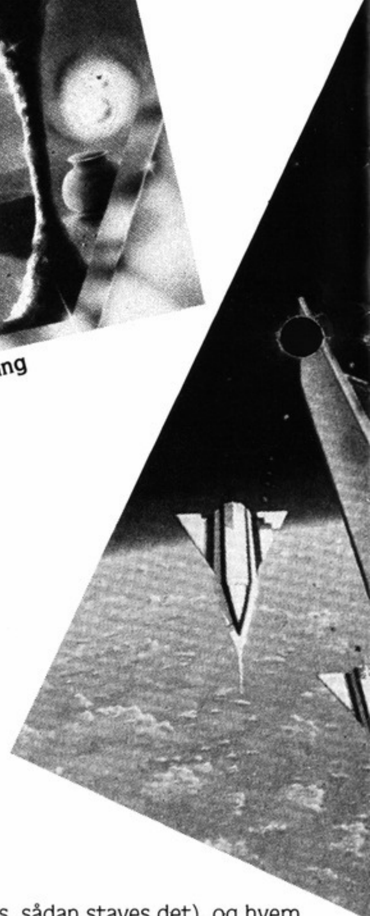
Claus Leth Jeppesen

Grafik	10-11
Lyd	11
Action	11
Fængslende	10-11
Pris/kvalitet	10

SOFT PULS



Hocus Focus siger det, og så er du i gang



En reporters dagbog

Softwarefirmaet Quicksilva har lanceret et spil, der hedder "Hocus Focus". Spillet handler om Jeremy Windburn, der med sit kamera skal på eventyr. Jeremys første opgave blev at bryde igennem fængselsentusiasten Professor Augustus forsvarsværker. Nemlig de forsvarsværker der beskytter Professoren for næsvise uvedkommende, eller er det os der bliver beskyttet fra den farlige professor? Ikke desto mindre lykkedes det Jeremy at slippe igennem, og få taget nogle billeder af professorens syge kreationer. Denne fantastisk succesfulde handling resulterede i, at Jeremy måtte køres på hospitalet for at blive desinficeret for de giftigheder, han måtte have påtaget sig i det underjordiske radioaktive laboratorium. Hvor succesfuld aktionen bliver, er fuldstændig op til dig. Spillet fås til Commodore 64 og Spectrum.

Vrid din kreative hjerne

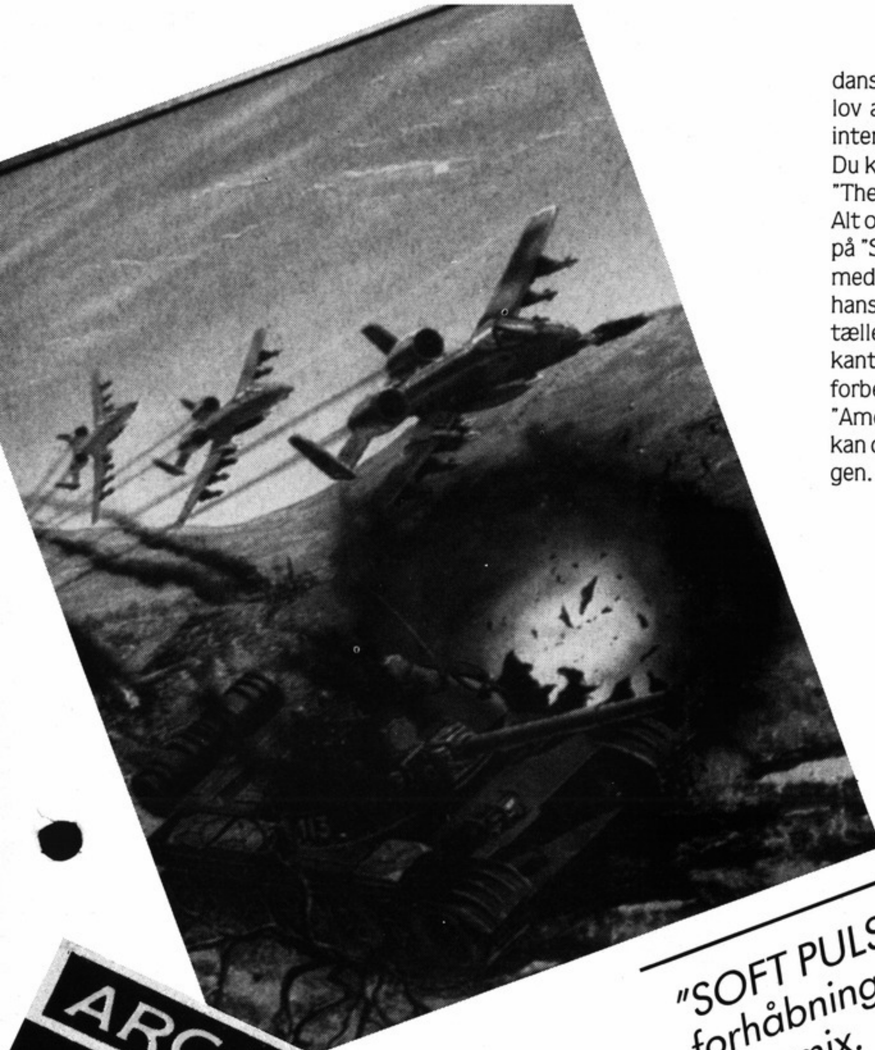
Det er åbenbart ved at komme på mode at lade de softwarehungrende computerejede prøve kræfter med deres egne syge kreatione. Du tænker nok: Hvad har de nu fundet på, og det er der god grund til.

Softwarehuset Argus Press har lanceret en serie nye spil, der går ud på, at du nu selv skal til at lave dine egne spil. Grunden til denne drejning i lanceringen af nye spil kan vi jo kun gætte på. Det kan være for mange klager over dårlige spil eller ren og skær mangel på fantasi. Det kan også være, fordi de leder efter nye programmører. Ikke desto mindre har Argus Press lanceret hele tre produkter, i første omgang af en serie, de kalder The Creator Series. Den består af en "Battle Creator", der appellerer til den komplekse hjerne, som synes, at alle Sublogics simulationsspil er det rene lal. Nu kan du selv få lov til at lave dit helt eget slag. Var Uridium lige noget for dig, lige på nær hastigheden, grafikken og lyden, så er det Arcade Creator, du skal have fat i. Og er du lidt a'la tyren Ferdinand, der helst vil gå og snuse til blomster, og faktisk godt kunne lide musikken i Monty on the Run, hvis bare den havde haft lidt af... og en lille smule....... Ja, så må du have fat i The Music Creator. Men hvem ved, hvad det er for noget. Vi kan jo kun vente og se, da vi endnu ikke har haft fingrene i dem. The Creator-serie kan fås til Commodore 64, Spectrum og Amstrad.

Og det var Danmark

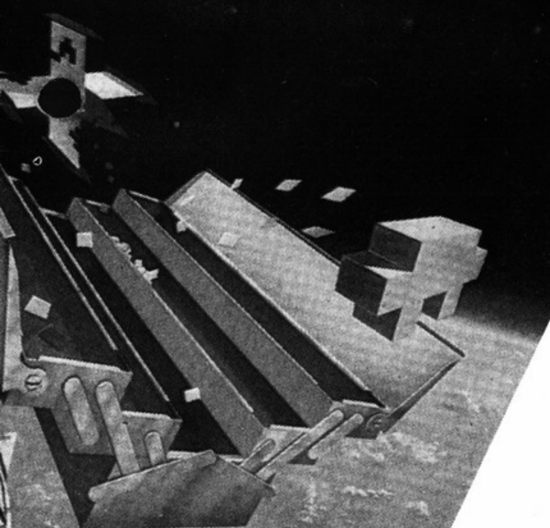
Danskerne kan også markere sig på det internationale softwaremarked. I efteråret lancerer det engelske softwarehus Durell et spil kaldet "The Sillycon War" (jøps, sådan staves det), og hvem andre end pæredanske Keld fra Slangerup har lavet det! Vi gasser ikke. Durell har skrevet en kontrakt med den kun 19-årige

danskers firma, Kele Line, om at få lov at markedsføre spillet på det internationale softwaremarked. Du kan læse mere om Kele Line og "The Sillycon War" i månedsbladet Alt om Data, men ellers lover vi her på "SOFT" at vende stærkt tilbage med mere om Keld Jensen, når hans nye spil er klart. I øvrigt fortæller forlydender fra Slangerupkanten, at endnu et spil er under forberedelse. Arbejdstitlen er "Amok i atomreaktoren", og så kan du jo selv gætte dig til handlingen.



Lav dine egne battles

"SOFT PULS" er tilbage igen med rygter, forhåbninger og tørre facts i et stort lagkagemix. Vores softwaresnusere Bang og Strunge-Nielsen syntes, du skulle have indsigt i de varmeste softwarenyheder!



eller dine egne arcade-spil

Tag fra de rige, Watson

Robin Hood kender du. Han er set på tegnefilm, i billedbøger og alverdens tyggegummipakker. Nu kan du få nærmere bekendtskab med ham på computeren. Det er nemlig dig, der skal lede ham gennem Nottingham Forest. Robin er detektiv og forsøger at gøre alt det onde godt. Spillet er "Robin of Sherlock", et adventure fra CRL, og det er faktisk helt og holdent lavet med the Quill og The Illustrator. Dem, vi alle kan gå hen at købe. Så hvis du ikke synes, spillet er noget særligt, kan du lave et bedre i samme stil. Det kunne for en gangs skyld også pynte med nogle danske softwareproducenter.

Talking about Gadaffi

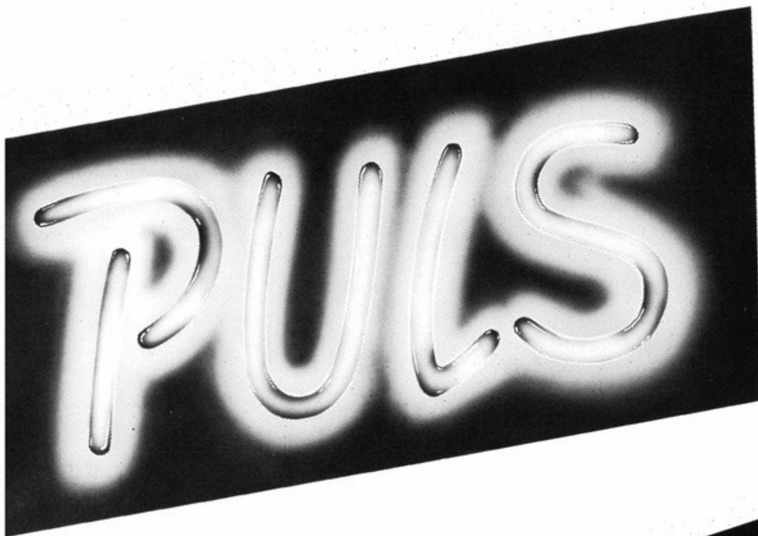
Som du kan læse andetsteds i bladet, har Bad Taste Software lavet meget (som navnet så beskrivende fortæller) smagsløst dårligt software. Bad Taste's forhandler er som bekendt Microdeal i England. De vidste hos Microdeal ikke rigtigt om de turde prøve at distribuere spillet "Di's Baby", da den slags titler nemt kan forårsage ravage.

Ikke desto mindre blev det besluttet, at det turde de godt, og salget gik over al forventning. Endnu værre var det dog, da Bad Taste Software kom til Microdeal med deres seneste kreation. Den skulle nemlig hedde "Get Gadaffi", og det turde Microdeal godt nok ikke være med til at lancere. Så det er ikke godt at vide, om spillet nogen sinde ser dagens lys. Vi har på redaktionen har prøvet at få fat i et eksemplar af det famøse stykke software, men det er endnu ikke lykkedes. Hvis vi imidlertid skaffer det på et tidspunkt, skal vi nok gøre opmærksom på det. Bare rolig.

Nye skud på stammen

Det går godt for engelske CRL. De har netop startet endnu et søsterselskab,, Alpha-Omega. Alpha-Omegas overordnede mål er at frembringe software, der ved en sammenligning med Mastertronics priser, vil kunne få enhver software forhandler til at græde. De er MEGET billige (30-50 kr.). Man skulle tro, at programmørerne levede af havregrød, når de kan sælge dem så billigt. Kvaliteten er også helt i vinkel, med lækker grafik og tjekket lyd.

Hvad siger du så? Lad os få nogle flere af den slags. Den første kreation fra Alpha-Omega var i slutningen af marts blevet tyret i nakken på de engelske computerfreaks. Så det er bare et spørgsmål om tid, hvornår vi skal til at se os om efter det. Et af de produkter vi får at se fra Alpha-Omega er et ikon styret (ikon er en lille grafik dims som man som oftest kan aktivere ved at pege på med joysticket) grafik"æske". Altså et grafik utility software. Vidunderet kommer til at hedde Vidcom 64, og udskiller sig ifølge en talsmand fra Alpha-Omega ved at man kan skifte mellem multicolour og Hi-resolution grafik. (højopløsning). Der kommer også et hurtigt Arcade spil, "Return of the Space Warriors".



Mike på computeren

Du kender forhåbentlig noget af Mike Oldfields musik! Det er bare tung lydchip for lyttebøfferne. NU WAVE, der også er et selskab i CRL-gruppen har skabt sig med endnu en gal kreation. Efter deres første kreation tør de nu prøve sig med endnu en af de lidt mere utraditionelle. Navnet er Tubular Bells, og det er her Mike Oldfield kommer ind i billedet, da det også er en af titlerne på en af hans plader, (i øvrigt en af de bedre). "Spillet" kan deles op i to halvdele, nemlig et lydspor, og en synthesizer. Lydsporet er, som Mike Oldfields musik, fra LP'en Tubular Bells, bare spillet pr. Commodore 64.

Den anden halvdel giver dig mulighed for enten at følge et kursus i, hvordan du kan akkompagnere musikken selv eller bare sidde (paralyseret) og kigge på. Du kan også spille helt uden Mike i baggrunden. Vore engelske frænder fik en forsmag på "skidtet" i maj, men vi må som sædvanlig vente lidt. vente lidt.

Mike Oldfields TUBULAR BELLS pr. computer

En klassiker, nu til 64'eren

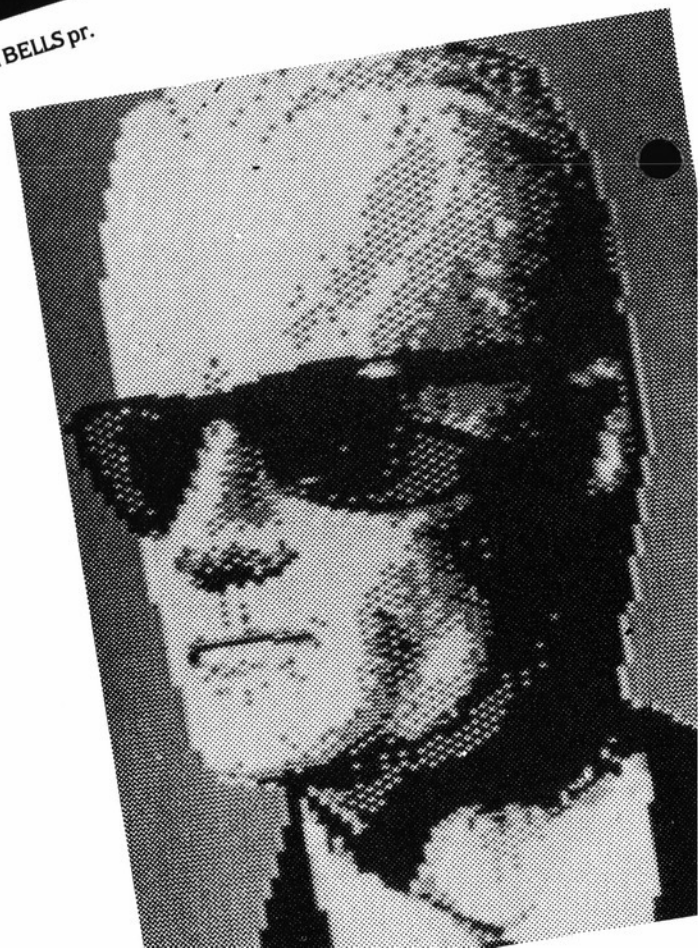
CRL som vi hører en del om i Soft Puls denne gang, har endnu et spil klar til os. TAU CETI til din 64'er. Tau Ceti er en af 4 "type G" stjerner. Den blev koloniseret af jordmennesker (os), i år 2050. Imidlertid er antallet af mennesker blevet decimeret af en utålelig pest. De få tiloversblevne kolonister er flygtet, og od vores robotforsvarssystem-maskiner i gang. De blev enige om, at når der en dag er fundet en kur, skal Tau Ceti rekoloniseres. Den første ekspedition mod Tau Ceti bliver imidlertid ødelagt a en meteorregn, men inden da finder de ud af at der er noget galt med Tau Cetis forsvarsværker. Ikke desto mindre, og velvidende om faren, melder du dig frivilligt til at tage ned til overfladen og reparere de ødelagte genstande. Men det er ikke nemt. Utallige ukendte farer vil gøre turen uudholdelig og næsten umulig at gennemføre.

Spectrum Guf-guf

Der er masser af interessante Spectrumprogrammer på vej ind fra det store udland.

Martech Games skulle, når du læser denne spalte, være klar med deres tredie udgivelse dette år - først kom Zoids og derefter legendariske Samatha Fox. Nu bringer de The Planets. I programmet skriver vi år 2007, og menneskene på vor kære jord er ved at uddø. En serie af naturlige katastrofer har kastet jorden ind i sin anden istid. En fremmed magt har bekendtgjort sin tilstedeværelse. Der bliver opsnappet svage radiosignaler fra et andet solsystem. Da signalerne bliver dekodet, viser det sig at være et computer program. Et mærkeligt spil, der lader til at følge visse komplekse regler, afsløres - men der er ingen instruktioner eller forklaringer. Det er helt tydeligt af stor vigtighed, men hvad betyder alt dette? Missionen er at redde verden fra den totale tilintetgørelse.

Det lyder interessant, ikke? Og det er bare de ydre rammer for det nye arcade/strategi spil The Planets. Programmet er ikondrevet



og kommer på to kassettebånd, da spillet bruger over 125K hukommelse. Men programmet er samtidig også meget mere end et spil. Via nogle fantastiske skærmbilleder vil programmet optræde som en temmelig præcis model af hele solsystemet!!
Elite er også klar med en oversættelse af arkadespillet GHOST'N GOBLINS til Spectrum. Spillet foregår i middelalderen, og du er ridderen, som skal befri en skønjomfru fra en dæmons klæer. Det forventes ikke at blive særlig let, for der lurer spøgelser, zombier og meget andet overalt... godt, du aldrig går nogen steder uden dit sværd. Hvordan det kommet til at se ud på en Spectrum, er der i skrivende stund ingen der ved, men Elite har lovet flot grafik.
Paul Hargreaves fra Quicksilva er nu blevet færdig med Tantalus, hvori du skal guide et produkt af genetikken, krigeren Spike, til fæstningen Tantalus IV's center. Programmet byder på 1024 skærme, 48 forskellige nasties, sequencelasere, bølgelasere m.m.
Sidst, men ikke mindst, skulle endnu et Quicksilvaprogram nu være sendt på gaden i England. Programmet Max Headroom er ikonstyret og baserer sig på filmen Twenty Minutes Into The Future. en film vi garanteret først hører om i Danmark om et år - hvis overhovedet. Men så kan man altid fornøje sig med spillet, hvis handling kort fortalt er, at Max Headroom er blevet kidnappet fra Big Time Television af en anden station, Network 23. Du skal hjælpe TV-reporteren Edison Carter og hans "controller" Theora Jones med at befri Max fra Network 23's uhyre avancerede computer. Det eneste problem i spillet er sådan set at gennemsøge Network 23's 211 etagers skyskraber for computeren. Men det bliver selvfølgelig heller ikke bedre af, at bygningen er udstyret med sikringssystemer, som først skal knækkes.

Billigt men godt

Alpha-Omega har spyttet flere spil på markedet. 4 nye titler er på vej. Der er både noget til Amstrad ejere, Spectrum og Commodore ejere. Til Amstrad'erne er der to grafikadventurespil på vej: "Nocturne" og "Wrath of Olympus". I Nocturne fiser du rundt i rummet for at finde vej til en fjern galaxe og kun hvis du er heldig, er der chance for at se jorden igen...
Wrath of Olympus er direkte det modsatte. Vi suser den anden vej i tiden, ifølge titlen. En forbandelse hviler over dit skrøbelige hovede, hvilket betyder, at du overhovedet ikke kan huske noget. Dit mål er at finde hukommelsens sø.
De to sidste spil fra Alpha Omega (i denne omgang) er "Jet Strike Mission", en fly-simulator, hvor dit mål er at banke fjenden ned (helt ny vinkel, hva'?). Foruden skal du undgå fjenden og ødelægge deres luft til luftskyts. Meget traditionelt.
"Captain Slog" er et andet arcade game, der hastigt tæver dig ud i rummet igen. Din mission er at lede efter blå tryk (hvad det så end er for noget), der vil lede dig til en teleportationsport. Den viser dig vejen til jorden igen. Det eneste "men" er, at din luft-beholder har et begrænset indhold, men ikke nok med det. Monstre er hele tiden parat til at gufle dig. så du ikke kommer tilbage til jorden.
Spillene Nocturne og Wrath of Olympus er til Amstrad. Jet Strike Mission er til Commodore, og Captain Slog er til Spectrum.

The Boggit

Endelig har vi også noget fra CRL (joke). Bimbo Faggins, oprindeligt The Boggit er med i et nyt eventyr. Den sure gamle troldmand Grandalf (de kan bare det med navnene?) behøver Bimbo til en opgave. Han snyder ham til at tage på campingtur. Han drager mod øst. Mod Wilberland, for at overtale Daug the Drageon om, at han egentlig ikke behøver sin skat, credit cards og Van Gogh billeder. (Hvad skal man dog også med sådan noget bras? Hvis du forresten skulle have noget lignende derhjemme, kan du bare ringe,så kommer vi og henter det). Spillet er fyldt med de sædvanlige skrækuhyrer, trolde og hvad der ellers hører til i et sådant adventurespil. Bimbo skal over The Wiffy Mountains, over The Anadin flod, kæmpe, slås, gætte og meget meget mere. Spillet er delt op i tre dele, hvor du frit kan bevæge dig imellem. Der er SplitScreen grafik og over 100 steder af udforske. Først i rækken kommer The Boggit til Spectrum. Derefter kommer den til Amstrad, Commodore og Spectrum 128.
trum 128.
Og vi vender tilbage med sislende, sydende news allerede i næste nummer. Be there!
Henrik Bang
Morten Strunge-Nielsen



Max Headroom slår sig løs



Velkommen til "SOFT Specials" nye læserbrevkasse. Mit navn er Chris, og jeg er 17 år. Find tekstbehandlingen (eller en pen) frem og send mig et brev. Har du specielle spørgsmål, klarer jeg også dem, for der er eksperter på redaktionen at trække på.
Jeg tør ikke love hvert brev et svar og kan af pladsårsager være nødt til at forkorte noget. Vil du være anonym, klarer vi også det, men det er nødvendigt, at du sender dit navn og adresse.
Send dit brev i dag til:
Christina Perrier,
SOFT,
St. Kongensgade 72,
1264 København K.





Kære Mikie-boy,
Ja, hvad med dem? Vi laver ikke et blad for de to mennesker, der stadig har en Oric eller de fire freaks, der danner Lambdas danske brugergruppe. Helt ærligt, hva? Nå, men du skriver, vi skal have flere udlistninger. Det er muligt. Jeg har talt med fyrene om det, og de siger, vi skal se læserreaktionerne først. Derfor, allesammen:
Skriv ind til mig og fortæl, om der skal være flest spilanmeldelser eller flest programmer til at taste ind. Jeg glæder mig til at se reaktionerne... Prøv at se det næste brev fra Søren. Han kommer med lidt af den slags, vi spørger efter -
Hej fra
Chris



Sidste nyt fra Jimmy

Hej SOFT.
I sidste nummer af SOFT bad I os om at skrive ind og sige vores mening om det "nye" SOFT. Så vi er 3 drenge, der har læst bladet forfra og bagfra. Her er vores meninger:
Det nye SOFT er simpelthen bare godt, fyldt med informationer og så videre. Desværre slipper I lidt for hurtigt hen over nogle af spilanmeldelserne. Men alligevel er jeres anmeldelser altid de bedste, der findes her i landet!!
Skønt med hitlisten. Hvor har vi dog manglet den.
Vi synes ikke, at det gør noget, at der ikke er så mange programmer. Så er bladet da slet ikke blevet dårligere vel? NEJ, tværtimod!
Specielt Arcade Action Aid er vi faldet helt på røven for.
Hilsener fra
Jimmy & Friends



Hej drenge,
Tak for rosen.
Vi ved godt, vi burde sprøjte vores blad ud på markerne noget oftere, for mange af jer får jo abstinenser, når der går hele to måneder mellem hvert SOFT.
Der er delte meninger om det "nye" SOFT, som det vil fremgå af de andre breve.
Chris



Stig markeds-analyserer

Kære Chris,
Det er med sorg jeg ser, at I vil droppe jeres alsidige linie i SOFT til fordel for 3 computermærker; Commodore, Spectrum og Amstrad. Det synes jeg er synd for alle de andre. De vil få det væsentligt sværere ved at slå sig fast, og der er efter min mening kun een konkurrent til SOFT: I.C., men deres kvalitet ligger MEGET under jeres, også selvom I måske er blevet en anelse mere rodede end normalt. Hjemmecomputer-markedet tror jeg umuligt kunne holde til de samme forældede computere meget lang tid endnu (Amstrad hører ikke med her!)
Jeg forsøger naturligvis ikke at give jer skylden for denne udvikling, men I gør i hvert fald ikke noget (mere) for at undgå den.
Med venlig hilsen
Stig Nygaard.



Hej Stig, se det næste brev.
Hilsen Chris.



Flere udlistninger?

Kære SOFT
De første gange, jeg åbnede bladet, var det glædelige oplevelser, jeg havde. Men efterhånden er det blevet tristere og tristere. Hver gang en ny udgave kom, var der flere spilanmeldelser, men i starten syntes jeg ikke, det gjorde noget. Nu er det gået over gevind, med 38 ud af 52 sider som test eller anmeldelser.
Da SOFT startede, følte jeg, det var rart med så forskellige udlistninger. Nu skriver I, at I kun vil bringe stof til Commodore 64, Spectrum og Amstrad. Spændvidden er væk. Hvad med Oric, Lambda, ZX81, IBM PC, Sharp eller Atari?
Med venlig hilsen
Michael M. Andersen,
Høeg Hagensvej 3, Vejle.



Strip-poker til 13-årig

Hej Soft,
Her er min mening. Jeg synes, I laver et PILLE-FEDT blad. Fordi jeg er af gambler-natur, er jeg vild med blade, hvor der er masser af "spille-tester". Selvfølgelig kan jeg også godt lide at banke programmer ind på "putteren", men det kan undværes.
Jeres "Arcade Action Aid" er lige så fed som resten af bladet (spænding: 13). Jeg har allerede haft masser af gavn, MEN - hvordan får jeg evighedsolie i Thing On A Spring. Jeg har makket med den i over en halv time og vil gerne have en instruktion (om nødvendigt en hel bog) om hvordan man gør. Desuden har jeg nogle kommentarer til jeres testere:
Rasmus - ser ud til at være skingrende skør men med masser af humør.
Claus (min favorit) - virker lidt hård med spillene og smiler kun på 1 ud af 4 billeder.
Jacob - han smiler da, men virker ret god inden for sit "fag". Læser han også Anders And bladet?
Henrik - Enten er han p.... god til Paradroid eller også overdriver han, så det står af ham. Desuden elsker jeg hans bemærkninger, når der er nogen. Fortæl ham, at båndsalat smager bedst med dressing. Og sig, at hvis han kommer herover, skal han få bank i Uridium.
Endnu en gang: Det nye SOFT er feeedt. Og forresten: Hvor kan jeg købe Samantha Fox Strip Poker og The Way Of The Tiger?
Hilsen Søren Iversen,
Heimdalsvej 6. Silkeborg.



Uha Søren,
du er vist en værre een. Der er nogle, der siger, du kun er 13 år, og så vil du have Strip Poker-spillet. Fy-fy-fy.
OK, du kan købe de fleste spil hos din forhandler, der bare skal bestille dem hjem først. Det tager normalt en lille uge, men hvis han ikke kan skaffe dem, kan du ringe til importørerne og få den nærmeste forhandler oplyst.
Tak for kommentarerne til testholdet. Dem kunne de lide, men hvornår får jeg en kommentar?
Med hensyn til din Thing On A Spring, håber jeg, een af læserne sender svaret ind (om det så bliver en bog).
Og ellers tak for brevet, selvom: Hvad betyder "pille-fedt"?
Din, Chris.



Stimulerende læsning

Til SOFT.
Jeres blad er udmærket, stimulerende læsning, som jeg glæder mig til, før bladet udkommer. De programmer, I bringer, er alsidige og lærerige.
Men engang imellem kunne det være rart at få adresserne på program-forfatterne, naturligvis med deres tilladelse, så man kunne komme med spørgsmål og forslag til forbedringer. Nogle kunne også, mod betaling, sende båndkopier ud, så man slap for at taste programmerne ind selv. Det er ikke altid lige spændende at indtaste dem, specielt ikke de lange.
Med venlig hilsen,
Erik Christensen, Højdedraget, Valby.



Tak for brevet, Erik.
Ja-ja, stimulerende læsning... I hvilken forstand?
Det med at skrive programforfatternes navne og adresser er et forslag, men lad os se, hvad de andre læsere siger til det. Det kunne også godt være rart at høre fra programforfatterne selv, så skriv til mig med meningerne for og imod. Nogle mennesker kan jo ikke lide at få navne og adresser offentliggjort i bladene.
Til dit forslag om båndkopier skal jeg sige, at SOFT et par gange har samlet bånd og disketter med 24 eller 30 af de færdigindtastede læserprogrammer, som vi sælger for 148 kroner. Sådan et tilbud havde vi både før jul og i sidste nummer, og det er klart, at det kommer igen på et tidspunkt.
Indtil da, hav det rigtig godt.
Chris.



Ung og uerfaren

Hejsa SOFT Special,
Jeg har som nybegynder en del problemer med de programmer, der er i SOFT. Når jeg ringer ind til jeres torsdag-telefon-service, er der ALTID optaget. Med hensyn til bladet: Godt, godt, godt.
Men en god ide er jo nok at lave små og mere ukomplicerede programmer og artikler for "samle nye computer-ejere op". Det kan nemlig syne som russisk de første par måneder, man ser jeres blad. Endelig vil jeg gerne spørge, om der findes en computer-klub i Århus-området?
Hilsen Asbjørn Nielsen, Silkeborgvej 71B, Brabrand.



Hejsa Asbjørn,
Selvfølgelig er der da computerklubber i Århus, mange endda. Ring på 01-112833 og få "Alt om Data" nummer 4-86, hvor du finder dig en dataklub, der passer. Her har Rasmus Kirkegård Kristiansen nemlig været på turne rundt i Danmarks Dataklubber og giver en kæmpe-oversigt.
Så snakker du om, at det er svært for begynderne. Sådan havde jeg det også første gang, Asbjørn. Men det går nok. Dit forslag er sendt videre til redaktøren.
Og at der altid er optaget om torsdagen, siger sig selv. Når Ivan og Rasmus sidder ved telefonerne, gløder landets linier. Men med lidt tålmodighed skulle du kunne komme igennem.
Hejsa
Chrissy



Ansigtsløftning

Til SOFT.
Da jeg så jeres nye blad ved kiosken, så jeg med det samme ansigtsløftningen. Jeg synes, det har hjulpet en hel del, især at alle programlistninger er forsvundet. Det jeg især synes er supergodt, at I har fået med, er "arcade-action aid". Jeg har i al den tid, jeg har haft en computer, altid købt "Computer & Video Games", da det efter minmening er det bedste blad på markedet. Bl.a. deres "adventure-helpline" er god, og det kunne være rart at se en sådan i et dansk computerblad, da der er mange af mine computerkammerater, der sidder uhjælpeligt fast i mange adventures.
Jeg ser allerede frem til det næste nummer af SOFT.
Med venlig hilsen
Peter Lind Nielsen



Hej Peter!
Din gode ide er hermed givet videre. Og tak for dit syn på bladets nye look.
Chris



En lykkelig ejer

Hej,
Jeg er 14 år og en lykkelig ejer. Her er 4 spørgsmål.
1 - kan man købe Amstrad-basic til en Commodore?
2 - hvilken monitor er bedst til C128, nr. 1901 eller 1902?
3 - Er der nogen mulighed for at koble tastaturet til i 64er mode?
4 - I manualen står der flere steder, at man kan køre 64-programmer i 128-mode, men ofte går computeren over i maskinsprogs-monitor (f.eks. Super Turbo II) og andre gange sker der intet. Kan det forhindres?
Hilsen
Ejvind Hansen, Gram



Tjavs med dig, Ejvind.
14 år og en lykkelig ejer, det er ikke småting. Synd, at du glemte at skrive, hvad du var den lykkelige ejer af, så er jeg jo nødt til at sidde her og gætte... Eller dagdrømme...
Nå, du har et par spørgsmål.
1 - Nej, selvom mange 64er ejere er misundelige på Amstrads basic, kan den ikke købes løst. Det kan BBCs og Spectrums, men for Amstrad gælder det, at den er bedre rent hardwaremæssigt.
Til gengæld kan du købe noget, der ligner, bl.a. Simons Basic. Og det er næsten lige så godt, hvis du skal programmere selv. Prisen er 485 kroner.
2 - Commodore oplyser, at du kun kan få 1901 i Danmark, og så er dit problem jo løst. 1902 har en lidt anden facon, men ellers er der ingen forskel, og sælges kun i USA, fordi den kører 110 V. Derfor tager Commodore dem ikke hjem til Danmark nogensinde.
3 - Nej, desværre.
4 - Jeg har forhørt mig, og eksperterne herinde siger, at du vist har fået noget galt i halsen, da du læste manualen. Det er KUN rene C64 BASIC-programmer, der kan køre i 128-mode, dvs. altså ingen peeks, pokes eller maskinkodekald. Men godt forsøgt.
Skriv snart,
Chris.



Knas med linien

Kære SOFT,
Kan det være muligt at få en udskrift af TORPEDO SUBMARINE fra SOFT nummer 1, 1986, især linie 900?
Jeg er en meget glad læser af SOFT.
Venlig hilsen
Jesper Elsgaard



Hej Jesper,
desværre kan vi ikke påtage os at sende nye listninger ud til folk, men jeg vil da med glæde gentage linien, du mangler:

```
900 LET hi=1000: FOR f=USR "a" TO USR "u"+7: READ a: BEEP .005, ((f-USR "a")/2)-30: POKE f,a: NEXT f: GO TO 20
```

Håber, det hjalp dig, Jesper.
Og til alle jer andre:
Det var så alt, hvad posten kunne finde på i denne ombæring.
Skriv ind, hvis I selv har noget på hjerte, spørgsmål, kritik elle bare gode råd. Vi har fået en del breve fra læserne med tips til spillene, og får vi flere, bliver de videregivet til Arcade Action Aid sektionen. Tak for dem.
Vi ses,
Chris.

THE JOYSTICK BATTLE



CPU

Dette joystick må være noget i retning af det mest deforme joystick, der findes i dag. Hele bunden får dig til at associere til elefantfødder, og håndtaget (hvis man kan kalde det sådan), kunne nemt forveksles med en strudsehals. Nok om dyreverdenen. Der er 2 fireknapper på CPU-joystick. Den ene sidder i toppen af håndtaget, den anden sidder på kabinettet til venstre. Det er meget akavet for en venstrehåndet (medmindre man har unormalt lange fingre på højrehånden). Hvis du efter 5 min. spil ikke skulle have opdaget, at du har vendt dit joystick forkert, eller måske bare undrede dig over ledningens mærkelige placering, så står der TOP i toppen i toppen af dit joystick. Deraf kan du altså lede, at ledningen er ført ud gennem toppen. Lad os vende opmærksomheden mod håndtaget. For folk med håndformer eller andet godt (fra havet) vil det bare gøre lykke, men en normal hånd vil kunne komme 2 gange rundt om det. Vi er i joysticket hjulpet af de lydløse leafswitches, der sikrer en lang levetid (jvf. spilletid). Der er ikke nogen sugekopper under joysticket. Derimod de inkompetente plasticdutter, der ikke holder nogen steder. Testjoysticket er dog endnu smartere, da der allerede ved testens start manglede 2 af de fabuløse plasticdutter. Det gør det absolut ikke nemmere at spillemed. En ting er 100% sikker: Du får ikke slidt dette joystick i denne generation, det sikrer leafswitchene og det plastic, sticket er gjort i. En investering i dette stick er lige så sikkert som at putte penge i statsobligationer. De bliver ikke mere værd, men de taber heller ikke. Altså: Hvis du vil have et joystick, der ikke er til at holde på, 20 kg bruttovægt, ikke til at slide op, uden sugekopper så er CPU'en lige noget for dig.

CPU-joysticket importeres af Quicksoft og koster kr. 148,-.

Moonraker

I rækken af halvpotente "rytmepinde" finder vi et navn som Moonraker 1. Dette stick har alt i navnet. Wow mand. Moonraker. Moonraker min r.. Næ, dette joystick er bedre anvendt i badeværelset, som substitut for rapperen. Ja, joysticket ligner grangiveligt et badedyr. Lad os starte oppefra, hvor håndtaget knejser. 2 fireknapper udmærker dette joystick. Hvis det dog ikke lige var dels fordi de ikke kan bruges samtidig, dels fordi du aldrig nogensinde i din største brandert vil kunne ramme den anden. Den første er ganske rigtigt placeret foran, hvor pegefingeren rammer, men den anden!!! Den sidder bagpå håndtaget, hvor ikke engang rengøringskonen kommer. Kikset? Der er et meget flot mønster på sticket, det minder om gammeldags vejbelægning. Dette mønster vil du også kunne finde dine hænder efter ihærdigt spil. Bunden/foden er rund, og i solidt plastic. Du kan nemt skyde i 4 retninger, resten kræver bodybuilder tendenser. Sticket er betjent ved hjælp af microswitches. Neden under sidder der 4 suttepader, der i enhver situation skulle holde dit joystick fast. Nu er det sådan, at producenten har ræsonneret sådan, at hvis han fik sat nogle solide suttekopper på, ville de holde længere. Det er til dels rigtigt, da du aldrig vil slide disse suttekopper op. Grunden er imidlertid, at du ikke får brugt dem særligt meget, medmindre du har en glasplade at stille det på. Hvis du har det, så står det fast, ellers ikke. Så sidder du der og spiller et godt game "Uridium", tæt på highscoren som kammeraten satte i går. Du laver en hurtig vending, river hårdt i håndtaget. POP håndtaget ryger af, smækker ind i panden på dig. GAME OVER. Den er go' nok, håndtaget er en egenrådigt fungerende enhed. Hvis du som ovenfor nævnt kommer til at hive for hårdt i håndtaget, ryger det af. Det sidder plugget i, som antennen på et fjernsyn. Det kunne da være ganske smart, men når du har mistet din highscore, fordi det gik lidt vildt for sig, er det ikke sjovt længere. Joysticket koster til gengæld kun 98 kroner.

ATARI Trak-ball

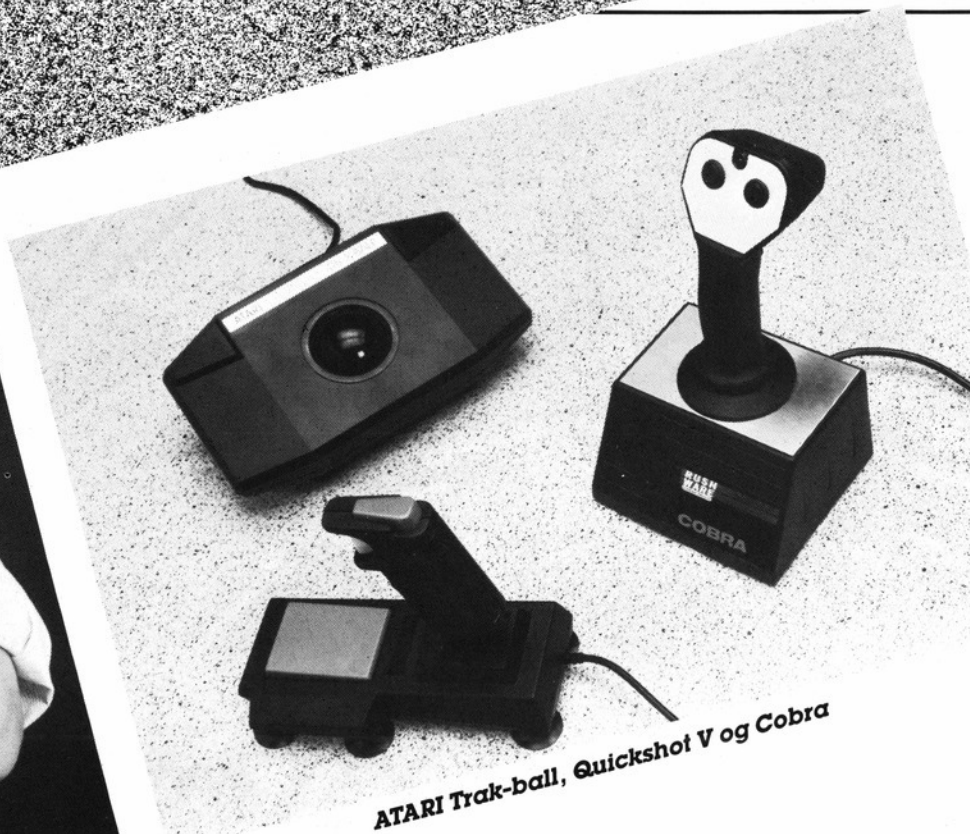
ATARI, en gigant på det seriøse computermarked, har lanceret et gigantjoystick. Ikke af den normale slags, næ, en trak-ball. Det er et joystick med en billardkugle i midten, og så kan du rulle med rouladen. 25 cm langt, 6 cm højt og 14 cm bredt, hvis det ikke er en gigant, så er der ikke nogen, der har store joysticks. Som på en mus, er kuglen sænket ned i en plasticmuffe. Der er 2 fireknapper, der er designmæssigt flot placeret, desværre sidder de ikke så godt, når man skal bruge dem meget. Det skal dog siges, at hvis du har råd til dette joystick, er det heller ikke det eneste, du har. Derfor kan du udelukkende bruge Trak-ball til spil som "Gyroscope" eller "Ms. Pac Man", hvor det ikke er nødvendigt at skulle skyde så meget. Sticket er ikke så tungt, som man kunne ønske sig, hvilket kan resultere i, at man fejer det af bordet, hvis det går hårdt for sig. Det bliver jo ikke bede af, at der ikke er nogen gummitamponer til at slutte det fast til bordpladen, men hvad. En lille switch bagpå "kassen" er beregnet til brug på ATARI computere, den vil give dig muligheden for at kunne bevæge sig proportionelt hastigt med bevægelsen på trak-ball'en. Forhandleren af ATARI Trak-ball er Quicksoft og den koster kr. 295.-.

Microace

En kikset budding rent designmæssigt. Men hvis vi ser bort fra det, så har vi her et ganske smart



Joystickkrigen er begyndt. "SOFT Specials" Henrik og Lars smøgede ærmerne op, tog joystickhandsken på og satte ud for at finde sandheden bag de nye joysticks.



ATARI Trak-ball, Quickshot V og Cobra

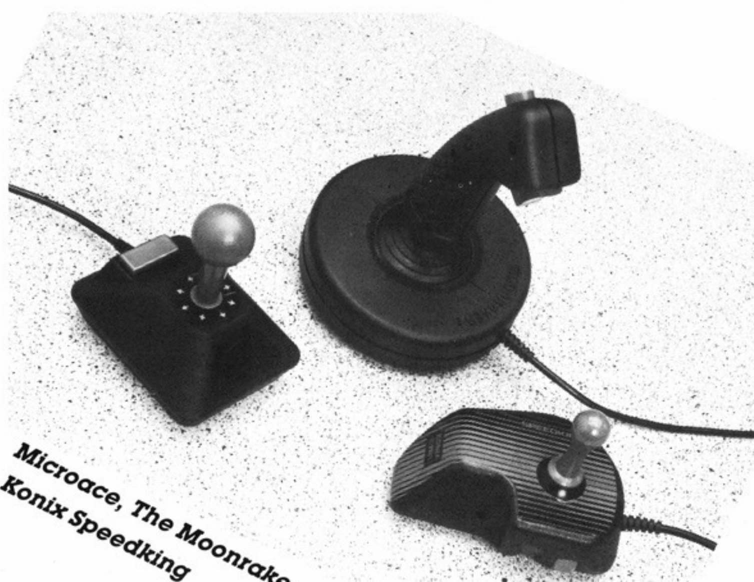
lille joystick, til enhver situation. Håndtaget har samme farve som Rudolf's næse (jvnf. julesang) og nogenlunde samme form. Du kan umuligt spille over længere tid i et shoot'em up game, men til arcade adventure spillene vil dette simpelthen bare være lykken. Du kan let bevæge dig i alle 8 retninger, og bliver hjulpet på vej af microswitches, der med sin sprøde klikken tilkendegiver deres tilstedeværelse. Foran på joysticket sidder en sindrigt placeret fireknap. DEN SIDDER NEMLIG MIDTPÅ STICKET, hvilket muliggør at både højre og venstrehåndede mennesker kan bruge dette joystick. Der er ingen sugekopper i bunden, derimod de velkendte sorte lakridser. Dem er der fire af. Det er nu heller ikke nødvendigt, at der er sugekopper på, da det er så lille, at det næsten vil være bedre at have i den hånd, du ikke spiller med. Ledningen er ført ud gennem toppen og generer ikke, når du spiller med det. Alt i alt et ret godt joystick, der kan bruges stort set all-round. Importøren af Microace er Overgård-Andersen, 01-423000, og det koster kr. 249.-.

Super joy

Jubii, endelig et gennemtænkt joystick. Superjoy har faktisk alt, hvad der skal til for at tilfredsstille en computerejer, der skal have et joystick til alle slags spil. Først af alt er der et ergonomisk håndtag på, der sidder godt i hånden. Ulempen er i mønstret, der også kendetegner din hånd efter spillet. Udover det kan vi ikke finde noget grotesk dårligt ved dette joystick. På toppen af håndtaget er der en trekantet fireknap, som skabt til din tommelfinger. Der er også en ude i venstre side. Den kan du dog kun bruge, hvis du er højrehåndet. Ikke så smart! Derimod er der på dete stick indbygget auto-fire. Denne funktion kan du tænde eller slukke alt efter behag, på en lille sort kontakt bagved håndtaget. Kassen, som joysticket er bygget i, er gennemsnitsstørrelse, ikke for stor og ikke for lille. Ledningen er ført ud gennem toppen og gør ingen fortræd. Endnu en ting der taler for dette stick er, at der er leafswitches i, og det er en "long-laster". De er så godt som umulige at få ødelagt, uanset hvor meget du spiller. En anden ting, vi lagde mærke til, er, at sugekopperne næsten har en vaccumatisk virkning. Når du sætter det fra dig, kan du få visse problemer med at få det med dig igen. Også på ujævne overflader hænger det i med hænder og fødder. Dejligt. Hvis det skulle gå hen og gå så galt, at gummifødderne gik i stykker, kan de tages af og udskiftes. Det eneste, der udover mønstret på håndtaget skulle være til gene eller tale imod købet af Superjoy, kan være plastikket, det er lavet af. Det virker en smule skrøbeligt, men vi kunne ved testen ikke flå det i stykker ved normalt brug. Forhandleren af Superjoy er Overgård Andersen, og det koster 169.- kr.

Crack shot

Det er vist gået op for flere og flere joystickproducenter, at mange computerfreaks er venstrehåndede. Derfor har de bl.a. lavet CRACK SHOT således, at du kan bruge det, hvadenten du er højre eller venstrehåndet. Håndtaget ligner en syg banan, men ikke desto mindre



Microace, The Moonrake[r], Konix Speedking

THE JOYSTICK BATTLE

er det ganske behageligt at have med at gøre. Der er ikke noget mønster, der kendetegner din grafikdræber hånd. Ingen kendetegn efter den drabelige kamp. I toppen af håndtaget sidder 1 stk. fireknap lige i stilling til at blive aktiveret af en skydegal tommelfinger. Altså ingen knap til pegefingeren (trigger-fingeren). Derimod er der en stor bred fireknap ude foran på joysticket, der som før nævnt kan aktiveres af både højre og venstrehåndede personer. Samtidig er det formet således, at du ikke skærer dig på nogle skarpe kanter, da det er formet rundt i begge ender. Der er 4 sugekopper i bunden af sticket, der sørger for at holde sticket fast til en spilleplade. Desværre kan de ikke skiftes ud, så når de en gang er røget, er den sk.. slået. Men hvorfor græde over sådan en bagatel, når der er meget værre ting i farvandet. Det vi tænker på, er at sticket lever op til sit navn som CRACK shot. Hvis det så bare ville nøjes med det, men nej. Det kedelige er, at CRACKET opstod under en hård kamp mod droider. CRACK sagde det, og microswitchene tiltede forvirret rundt inde i sticket. Øv, det virkede ellers meget lovende. CRACK SHOT forhandles af Overgård-Andersen, og koster kr. 99.-.

Joystick (DATA+)

Ja, Cheetah Marketing har lavet JOYSTICK. Hvilket originalt navn til et joystick. Gad vide hvad man selv kunne finde på at kalde det! Alt andet end JOYSTICK. Grafikvrideren har et kæmpe håndtag, faktisk er det ganske lig Spectravideo's QUICKSHOT II. Som testens eneste har JOYSTICK 4 fireknapper. Dette fabuløse joystick har minsandten også autofire-switch, som vi ret tit savner. Den kan sprøjte en Rambo-like ild ud, der ødelægger selv den mest solie sprite. Fat "podekæppen" og tryk den af. Sugekopper er der 4 stk. af nedenunder sticket, (det ville da også se dumt ud, hvis de sad foroven, ikk?). Også dette joystick kan bruges af både højre og venstrehåndede mennesker. Hvis vi da ellers kan kalde os mennesker. I højre og venstre side sidder der 2 stk. plastikstykker (fireknapper) der ligner chokoladelinser. I midten af disse sidder den magiske auto-fire knap. Selv "kroppen" er ret deform, og meget svær at beskrive, men lad os sige, at den er håndvenlig. Ledningen er ført tilpas ud foran på joysticket. Det bevirker, at vi ikke rammer ind i den, hvis det går hårdt for sig. Hvis det går lidt hårdt for sig, vil du straks associere til firmanavnet. når du sidder med din lange pinnocio attrap (næse). "Cheet" (eng. snyde) kan vi bruge fra firmanavnet, for en ting er sikkert: du ville føle dig snydt, hvis du havde investeret i JOYSTICK fra Cheetah Marketing. Efter et spil REVS, hvor vi kom for langt ud i rabatten, drejer vi hårdt mod venstre, og hele l..... går fra hinanden. Vorherrebevares for en gang bras. Du skal ikke tage imod det, hvis du så blev tilbudt det af en fuld mand på hovedbanegården. Det er ikke engang værd at lægge øjnene på. Hvis du skulle have købt det alligevel, så kan du jo altid glæde dig over din garanti på 1 år, for det var åbenbart, hvad der skulle til for at sælge det! Forhandleren er DATA+ og det koster kr. 179.-.

QuickShot

Fra den populære joystickfabrikant Spectravideo, har redaktionen fået nr. fem i rækken, af deres best-seller joysticks til test. Originalt nok hedder dette QuickShot V, Spectravideos Chefdesigner har sikkert været en tur hos Bang & Olufsen, og luret dem fidusen af, for flot er QuickShot V i hvert tilfælde. Med et meget aerodynamisk design, i sort minder det mest af alt om noget, der blev tilovers fra produktionen af filmen "Star Wars". Dette Joystick udmærker sig dog ved at have hele 3 fireknapper. De to er placeret, som normalt ved tommelfingeren og pegefingeren, men den sidste er en plade på størrelse med en halv badmintonbane, som er placeret ved foden af "sticket". Desværre tror jeg, at man bliver træt i fingrene af at bruge disse knapper, da der overhovedet ikke er nogen respons i form af klikkelyde, eller tilsvarende når man bruger dem. Underneden på QuickShot V er der anbragt hele FEM potente sugevorter, der kan flå laminaten af de fleste IKEA-borde. Jeg skal love for, at de holder til mosten.
Selve håndtaget er Spectravideo dog ikke sluppet så heldigt fra; det er lidt for bredt og glat, og da det samtidig meget stramt, får man nok nogle ømme muskler af at bruge det til de hurtige "Shoot'em up games". Holdbarheden af sticket lover dog godt. Det er næsten umuligt at flå det fra hinanden, og ydermere har man brugt microschwitchene på en ny måde i bunden af sticket, som gør dem uopslidelige i enhver henseende.
Skal man derimod bruge sin EDB-pind, til de lidt mere rolige opgaver, tør jeg godt sige god for Quick-Shot V, som fuldt ud lever op til sine forgængere I, II, III og IV, og vi er egentlig ret overbevist om, at det en dag havner på Museum of Modern Art i New York.
QuickShot V forhandles af Quicksoft og Overgaard-Andersen og koster 179.- kr.

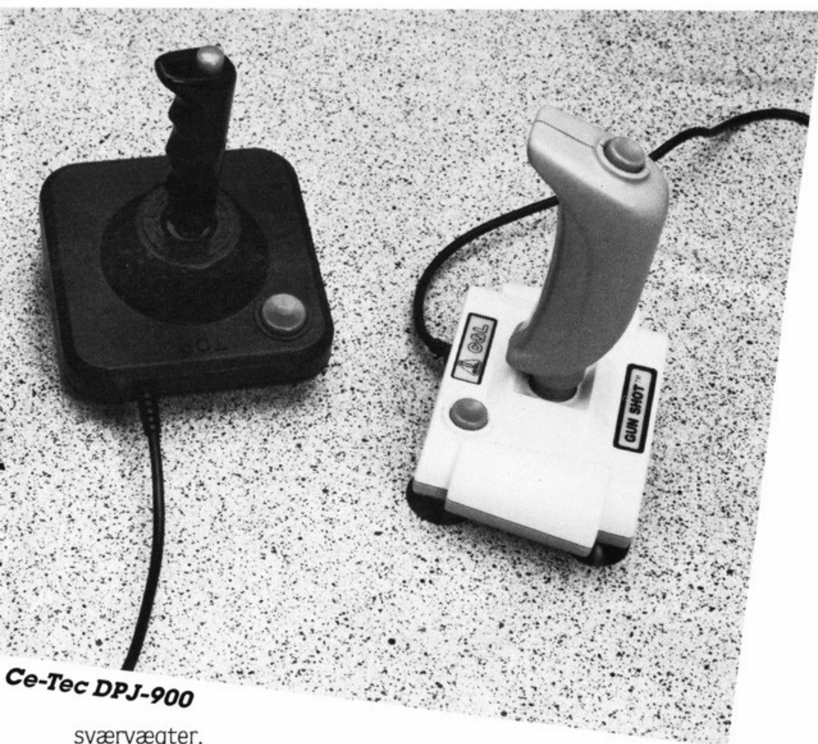
COBRA

Kolossen fra Rhodos, kan godt gå hjem og tygge sin havregrød et par gange til, for her er overmanden: COBRA; superjoysticket fra RushWare.
Tag ikke fejl: vi overdriver ikke!
Aldrig har jeg set mage til klump af et joystick. Det er ca. 25 cm i højden og 15 cm i bredden, og så vejer den guddødemig op imod et kilo, så hvis du har gigt, eller er hæmmet på anden vis, vil vi nok anbefale, at du køber et andet.
Navnet Cobra hentyder uden tvivl til udformningen af selve håndtaget, som minder om hovedet på en Cobraslange, der lige er parat til at hugge. JO, designmæssigt er der ikke noget at klage over, hvad håndtaget angår. Men da RushWare skulle lave resten af sticket, fik de travlt. En brødkasse blev lynhurtigt anbragt underneden for at hjælpe på vægten, og under kassen sidder der fire vakuumsnabler. RushWare ville være helt sikre på at dette joystick blev stående, hvilket de skal have al mulig ros for, idet problemet med almindelige joysticks tit er, at man skal bruge alle sine kræfter for at holde det på bordet: - Med Cobra er man ude over det problem!!
På Cobra sidder der 3 fireknapper. En pegefingertrigger, som er virkelig lækker at arbejde, og på selve tommelfingerpladen sidder der to fireknapper, som ligeledes er placeret ergonomisk korrekt.
Foroven, mellem de to fireknapper, har man fra RushWares side placeret en lysdiode, der lyser hver gang du bruger en af firetasterne. Lidt fjollet, for man kan da se på skærmen, om det hele virker, som det skal, så lysdioden bliver virkelig et irritationsmoment ud over det almindelige, da man bliver helt skeløjet af at den blinker hver gang, man får kløe i pegefingeren. Dette gøres heller ikke lettere af, at hele sticket er så stort, at det fylder det meste af skærmen, set fra brugerens synsvinkel. Man skal virkelig have god plads for at få det optimale ud af COBRA.
Til gengæld virker det godt.
Det er der hele 8 microswitches der sørger for; bare de ikke larmede så meget. (Klik, klik, klik, klikkelik)
Testholdet kan kun anbefale Cobra, fra RushWare, til dem, der har penge nok; det koster nemlig den nette sum af 900 kr. og bliver således på mere end én måde testens



Deluxe Video Controller, Crack Sh





Ce-Tec DPJ-900

sværvægter.
Cobra importeres af Quicksoft.

DPJ -900

DPJ 900, fra CeTec, er i alle henseender et ret normalt joystick. Det har et ret lækkert udseende, og er helt i sort, på nær tre fireknapper, der er røde. Det er designet således, at det er behageligt at holde på, både på håndtaget og på bunden, hvis det skulle blive nødvendigt at støtte med den anden hånd. Håndtaget er formet efter fingrene, og tommelfingerknappen, sidder lige hvor den skal. DPJ-900 er en typisk action pind, idet den er hurtig og præcis at arbejde med. I bunden af den sidder der 4 gummisko, der holder joysticket godt på plads under spillet.

På foden af sticket sidder to ekstra fireknapper i højre og venstre side, der muliggør, at både højre og venstrehåndede kan bruge den uden problemer. Indeni joysticket sidder fire leaf-switches, der er behageligt lydløse at arbejde med. Ledningen er placeret i toppen af joysticket, således at du ikke også skal sidde og kæmpe med den.
Alt i alt må det konkluderes, at der er tænkt over denne joystick, der til prisen er et virkeligt godt køb; den koster nemlig kun 168 kroner.
Blot skal man ikke vente, at den holder i al evighed, da den er lavet helt igennem af en plasttype, der ikke virker så lovende.
DPJ-900 forhandles af Computer-Centrene.

TAC 2

TAC 2 fra firmaet Suncon, er en virkelig lækker lille ting, som vi har savnet længe. Den minder nemlig kraftigt om den type, der sidder på de rigtige arcade maskiner, som vi kender fra Tivoli og Bakken. Og så er det ikke uden grund, at den hedder TAC; det står nemlig for Totally Accurate Controller, hvilket oversat betyder noget i retning af Total Akkurat kontrol, og det er lige, hvad TAC 2 er. Ikke nogen slinger i valsen her.
TAC 2 er et kvadratisk lille joystick, med et rigtigt "rulle med rouladen" håndtag og to skrigende orange fireknapper, placeret i hver sin ende af joysticket. Stangen er ikke særlig lang, hvilket gør den særlig velegnet til "fast action" games af enhver art. Vi gætter på, at TAC 2 vil blive elsket af alle Pac Man og Centipede-freaks, for dets enorme formåen til netop denne type spil. Desværre har man fra Suncoms side glemt at putte suttebøffer nedenunder, hvilket gør, at TAC 2 tilter meget nemt, hvis man flår for brutalt i sticket. Desuden går de gummifødder, der er placeret undemeden, meget hurtigt i stykker, idet gummien er meget porøs. Det er synd med et ellers så lovende joystick.
Indeni TAC 2 sidder der et kontrolsystem, vi ikke er så vant til at se. Selve enden af sticket munder ud i en lille kugle, der så placeres som en slags hofteled mellem fire ledere. Denne slags system er langt mere holdbar end både microswitches og leaf-switches. TAC 2 virker da, som en helhed også utroligt holdbart. Det er delvist udført i stål, og delvist brudsikker plast, som det er noget af en præstation at ødelægge. Til prisen er TAC 2 noget af et Best Buy, og for herfra testholdet alle anbefalinger med på vejen.
TAC 2 koster 249.- og importeres af Overgård-Andersen A/S.

Speedking

Fra firmaet Konix er der kommet en ret speciel lille sag, der hedder Speedking.
Når man ser det første gang, kigger man nok så forundret, for det ligner hverken fugl eller fisk, endsige et joystick. Men det er det faktisk; et særdeles godt et endda.
Det er designet af en klog mand, der godt er klar over, at man tit sidder med joysticket i hånden, i stedet for at lade det stå på bordet. Det er nemlig designet fuldstændig efter en højrehånd, med

	CPU	Quickshot V	Cobra	Moonraker	ATARI Trak-ball	Microace	Ce-Tec DPJ900	Superjoy 28	Crack Shot	TAC 2	Speedking	Gunshot	"Joystick"	DeLuxe Video Con.
Sugekopper		×	×	×			×	×	×			×	×	×
AutoFire			×					×					×	
Antal fire-knapper	2	3	3	2	2	1	3	2	2	2	1	2	4	4
Leafswitch	×						×	×					×	
Micro-switch		×	×	×		×			×		×	×		
Pris/kvalitet	7	8	9	7	10	11	11	10	03	11	11	13	03	10
Holdbarhed	11	10	13	7	9	10	9	9	03	11	13	10	03	10
Ergonomisk			×	×			×	×	×		×	×	×	×
Pris kr.	148,-	179,-	895,-	98,-	295,-	249,-	168,-	169,-	99,-	249,-	248,-	89,-	179,-	148,-



Superjoy 28, CPU sticket og Gun Shot


TAC 2 op imod Cheetah Joystick

THE JOYSTICK BATTLE

rille til tommeltotten, og en skydknap der sidder lige nøjagtigt, hvor din pegefinger er placeret, når du kærligt strammer grebet om Speedking. Dette gør det selvfølgelig umuligt for venstrehåndede at bruge, og det er en skam, for joysticket lever virkeligt op til sit navn Speedking, idet det er fabuløst hurtigt at arbejde med. Køb Speedking, tag dig et spil Crazy Comets og føl selv!!

Fireknappen er microswitch styret, hvilket gør den meget behagelig at bruge, og i selve pinden, som ikke er meget mere end 5 cm høj, sidder ikke mindre end otte af disse mikrokontakter. De klikker vellystigt med, når du kører med klatten på skærmen. Samtidig med at Speedking er ufatteligt dejlig at holde om, er det et utroligt holdbart joystick. Det er udført i et plastmateriale, der er hårdt som stål. (Hvornår mon de begynder at bygge huse af dette materiale??). Holder du af hurtige "shoot'em up games", kan du garanteret ikke leve uden et Speedking Joystick fra Konix. EDB-pinden importeres af Quicksoft og koster kr. 248.- i udsalg.

Gunshot

Fra et firma, der hedder C&L, har vi fået et joystick, der hedder Gunshot.

Gunshot er lavet i en armygrøn og beige nuance, og er egentlig meget pænt at se på. I toppen af pinden er der en tommelfingerbetjent fireknap, der er nem at drible med, og er én ikke nok, har du en til for neden på joysticket. Denne kan dog desværre kun betjenes af højrehåndede, medmindre man har en ret så speciel fysik. Under neden er der placeret 4 store sugekopper, der ville være en gummiged værdig. Håndtaget er ergonomisk korrekt udført og er altså meget håndvenligt at bruge. Selve foden er god at holde om, hvis man altså har brug for mere end en hånd til dette joystick.

Indmaden i Gunshot består hovedsageligt af Microswitches, hvorfor det er meget præcist at spille med. Da det er lidt stramt at bruge, vil vi ikke anbefale det til de hurtigste typer af spil, men tag ikke fejl; Gunshot er et udmærket joystick, som nok vil finde mange købere. Selvom det kun koster 89 kroner, er det faktisk et kvalitetsjoystick. Det er udført i et meget hårdt plastmateriale, som ikke går i stykker, medmindre du bruger en tolv punds muggert.

Gunshot importeres af Bilka.

Deluxe Video Controller

Deluxe video controller er testens første kinesisk-producerede joystick, og det var med en vis spænding, at det blev pakket ud og testet.

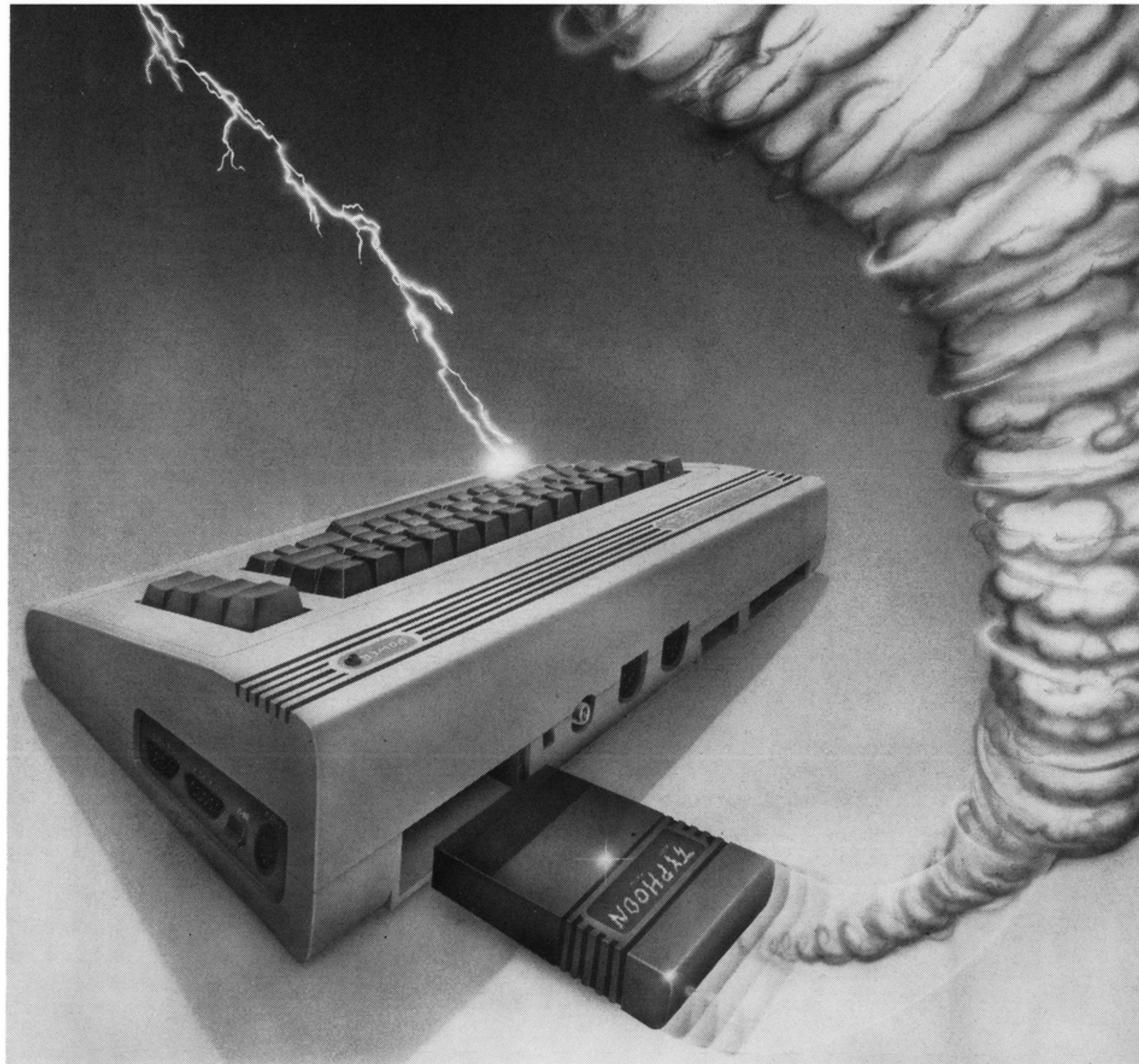
Driblepinden minder meget om Spectravideos Quickshot II af udseende, men er faktisk bedre.

Det har fire gode sugekopper til at stå fast med, og et meget håndvenligt håndtag. Komplet med pegefinger"trigger" og tommelfingerknap. På basen af joysticket sidder en aflang ekstra fire-button, der både kan bruges af højre- og venstrehåndede. Smart detalje. Bagest, på basen sider en omskifter for henholdsvis normal firefunktion og autofire. Med den kan du faktisk spytte skærmbly ud hurtigere, end du kan nå at blinke, eller sige "SOFT".

Holdbart er det gudhjælpemig også. Det var totalt umuligt at rive fra hinanden under hårdt spil, og det må siges at borge for kvaliteten. Herfra får Deluxe Video Controller alle anbefalinger.

Joysticket importeres af Twilight, og koster bare 148.- kr.

Henrik Bang
Lars Merland



TYPHOON

GØR DIN COMMODORE ORKAN-KOMPATIBEL

Typhoon er engelsk og betyder orkan.
Det er også navnet på Danmarks kraftigste Commodore-cartridge. Et nyt multi-modul, du smækker i din 64'er eller 128'er, hvis du vil udvide med en sand hvirvelvind af orkan-kraftige kommandoer –

- Old-funktion, der redder selv et NEW'et program!
- Resetknap, der altid standser et løbsk program!
- Listfrysning, der hindrer rulning af skærmen!
- Omsætning fra maskinkode til datalinier i BASIC!
- Valgfri udkobling af modulet, når det ønskes!
- Menustyret opstart med mange valgmuligheder!
- Byteshjælp, som konstant viser hukommelsesforbruget!
- Orkan-speed på tape save og load, 10 GANGE HASTIGHEDEN!
- Største tape back-up på markedet (hele 202 blokke).

Hvis du ikke synes, det er nok til at røre en storm op, så se, hvad Typhoon gør ved din diskettestation (1541, 1570 el. 1571):

- Hurtigloading fra diskette, hele 7 gange så hurtigt (ren orkan-tempo)!
- Formattering af ny diskette på bare 23 sekunder!
- Disk-utilities med masser af disk-kommandoer!
- Diskette monitor med separat spor/sector adgang!
- Gennemsøgning af en diskette for fejl!

Typhoon er navnet på vores nye modul.
Vi valgte det, fordi du får din helt egen lille orkan for 345.-

Kupon

JA-TAK, smid orkanen i min Commodore!

☐ 345.- kr. vedl. i check ☐ indsats på giro-nr. 9 50 63 73

Navn: ____________________

Adresse: ____________________

Post: __________ By: __________

sendes til: COMputer
St. Kongensgade 72,
1264 Kbh. K.

SPARK DU ER PÅ...



Endelig, langt om længe, er der kommet en værdig efterfølger til The Way Of The Eksploding Fist. Det er System 3, der står bag produktionen, og navnet er **International Karate.**

Både i ide og grafik ligner International Karate og The Way Of The Eksploding Fist hinanden utroligt meget. **International Karate** er præcis lige så hårdtslående, og den er tilmed en lille smule hurtigere. Spillets titel skyldes valget af kamppladser, der strækker sig lige fra de egyptiske pyramider til New York med frihedsgudinden i baggrunden. Netop på grund af det store antal kamppladser, er de blevet nødt til at lave to versioner, der hver især indeholder forskellige baggrunde.

Hvis du spiller alene, gælder det om at indkassere kulørte karatebælter af hele farveskalaen, for til sidst at ende op som verdensmester. Sidder der derimod fanatiske joystickister foran skærmen, er sagen klar: Prøv først med et benspænd, dernæst et cirkelspark eller måske... Sådan kunne jeg blive ved længe, for **International Karate** har virkelig et stort variationsudbud af slag, hop og spark, der alle indbyder til at blive kombineret i flotte serier.

Så snart en bane er gennemført, bliver du (som i et vist andet spil) udsat for diverse bonusrunder. Nogen steder skal du bevise, at din hovedskal er tykkere end 10 mursten, men du andre steder skal hoppe og springe for at bevare helbredet, da du næsten må skære dig igennem luften for farlige kastevåben.

Godt gemt af vejen i højre side af skærmen står en lille skægget dommer, og dømmer hvor rent slagene eller sparkene gik ind. Når du så har mørbanket din modstander tilstrækkeligt, finder dommeren noget nyt frisk ungt kød, der er egnet til din næste brutale nedslagtning. Sådan kan du blive ved, indtil du møder din "slagtermester", som også lader dig ende i kødgryderne.

Hvis du lader spillerne vente for længe, bliver de hurtigt utålmodige, vender sig rundt, og ser klagenee på dig. Ligeledes tørres håndsveden af i bukserne, hvis du lige har lave en rigtig flot kombination. Jo, **International Karate** er et spil, der er kælet for i alle detaljer.

Spørgsmåler om **International Karate** overgår selve The Way Of The E ksploding Fist ligger stadig ubsvaret hen i luften. De to spil minder så meget om hinanden, at det på mange

punkter bliver et spørgsmål om smag. Dog vil jeg på grundlag af spillets hurtighed og den flotte grafik nok personligt men,, at **International Karate** er en smule bedre. **International Karate** indeholder heller ikke samme forbrugeragressive tendenser, f.eks. tælles der ikke points ned for hver gennemført bane.

Lyden i International Karate er virkelig flot og absolut værd at høre på. Men jeg savner det velkendte knæk, der indikerer, at der splintrede knoglen, og nu er det specialkirurgens tur til at arbejde.

Hvis ud er vild med hurtige flotte karatespil, eller elsker at sidde og banke hjælpeløse forvirrede venner ud af skærmen, kan jeg kun give **International Karate** mine varmeste anbefalinger. Der er med **International Karate** kommet endnu en klassikker.

Grafik	13
Lyd	11
Fængslende	13
Action	11
Pris/kvalitet	11

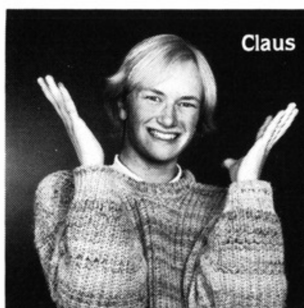
BLIV NINJA PÅ EN DAG

Guf! Indpakningen til dette spil er bare over-rå. En stor brølende tiger med et gebis, der er en elefants stødtænder overlegen. Midt i denne store orale overdrivelse, stod en sej sort minja med et blodigt samurai sværd. Tydeligt klar til uden tøven at meje enhver modstander ned, som var det modentris. Omslaget lovede ikke for meget. Selv mine vildeste forventninger blev indfriet. **The Way Of The Tiger** er virkeligt kvalitetsmæssigt på højde med hvad Gremlin Graphics Software lover, nemlig et rigtigt godt kampspil gennemført i suveræn grafik.

Spillet består af to kassettebånd med et masterprogram på en af siderne, mens resten af siderne indeholder forskellige kampstadier, der skal gennemføres. Så snart masterprogrammet er inde, præsenteres du for en menu, der giver dig muligheden mellem følgende valg: Ubevæbnet kamp, kamp med stav og kamp med sværd. Du kan også vælge at udsætte dig selv for alle ovennævnte kampvariationer i et stræk.

Grunden til, at du har kastet dig ud i denne endeløse række af truende udfordringer, skyldes din bitre bestemte ambition om at blive en rigtig Ninja. Ikke før du har bevist dit mod og din kampstyrke i disse 3 kamptyper, kan du kalde dig selv en ninja uden at slå blikket ned.

Du befinder dig på en ø ved navn Tranquil Dreams hos nogle venlige munke, som har opfostret dig lige siden du som barn blev bragt dertil. Din egentlige afstamning er dig meget fern, og hver dag betragter du med sagte undren det fødseelsmærke i form af en krone, der er placeret på dit lår. De ellers så imødekommende munke er hvad angår din afstamning uhyre afvisende. Vent indtil tiden er inde, sider de blot hver gang, du spørger dem. I stedet oplærer de dig i ninjalærens ædle kunst, thi ondt kan kun bekæmpes med ondt.



Nu hvor tiden endelig er inde til at tage de første spæde skridt ind i de voksnes rækker, om man så må sige, øjner du i dit stille sind muligheden for omsider at blive indviet i hemmeligheden omkring din egen afstamning. "Blot" mangler du bare at nedlægge Naijishi's (Grandmaster of the dawn) udvalgte modstandere, samt til allersidst denne tilbedte autoritet af en ninjamunk selv.

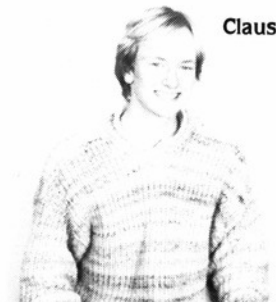
På swn første kampscene møder du ubevæbnet op. Din første modstander er en sortklædt ninja akkurat som dig selv. Imens du kæmper, er det i starten næsten umuligt at undgå at blive distraheret af den gantastisk flotte baggrund. Specielt fordi denne slet ikke som andre "normale" baggrunde er stillestående, derimod er den fuld af dynamisk og komik. På første bane består baggrunden af bevægelige blomstrende vækster, løver og store sten i alverdens forskellige former.

Men nu bliver brat revet tilbage til tilværelsens barske realiteter af din modstender, der står ot slår dig i hovedet. Lad det være dig en evig lærestreg om ikke at stå at nyde udsigten under en kamp med en fremmed mystificeret modstander. Dine næste modstandere får dig til at tvivle om hvorvidt Naijishi, der har valgt dine modstandere ud, virkelig er den fromme munk, han giver sig ud for at være.

Modstanderne ligner mest af alt uhyggelige mutanter direkte importeret fra den varmeste del af helvede. En flyvende hudteklædt skabning angriber dig ubønhørligt, mens han/hun/den spytter mærkværdige sæbebobler ud i hovedet på dig. Hvis du rammer rent et par gange i træk, skifter skabningen pludselig udseende til en lille rund lumsk dværg med et sabelsværd. Af andre mærkværdige væsener, du støder på, kan nævnes en næsehornsmand, og en utrolig stor fedladen kæmpe med kartoffelnæse.

Hvis du er så dygtig at du klarer dig igennem til næste bane, bliver du udrustet med en stav. Et forholdsvist harmløst våben i hænderne på de fleste, men i en minjas besiddelse dødeligt. Selve kamphandlingen foregår på en træstamme tværs over en flod i bedste Robin Hood stil. Igen er baggrunden utroligt fængslende, for søen bagved er fyldt til randen af fisk,

ænder og andet rap, der helt sikker vil fænge alle naturvenners interesse. Du kan dog ikke tillade dig at beundre naturens vidundere lige nu. Din første modstander er et rigtigt knogleraslende skelet. På denne bane har din mester igen hentet dine modstandere fr suspekte okkulte steder. Men tab ikke modet af den grund, nyd derimod muligheden for at slå dit mod eftertrykkeligt fast over for omverdenen.
På sidste bane er du bevæbnet med sværd og ligeså er dine modstandere. Her begynder du at lugte og smage sejren, men lad ikke dette indfluere på din medfødte koldblodighed. Tværtimod skal du på denne bane være meget forsigtig og varsom, da du vil møde nogle meget overbevisende modstandere.
The Way Of The Tiger skuffer slet ikke. Spillet står som end-[illegible]n ny type kampspil, hvor du selv bliver udstyret med varierende våbentyper undervejs. dine modstandere er både præget af fantasi og humor, hvilket gør spillet både morsomt og afvekslende. Farten i spillet kunne godt være en smule større, men dette opvejes heldigvis til fulde af det store angrebs- og pareringsrepertoier. Grafikken og bevægeligheden er simpelt hen bare flot, desværre lever den skrattende lyd slet ikke op til spillets øvrige kvalitet. **The Way Of The Tiger** må siges at have en utrolig stor spillemæssig værdi, der bare skal opleves, hvis du kan lide Action med stort A.


Claus

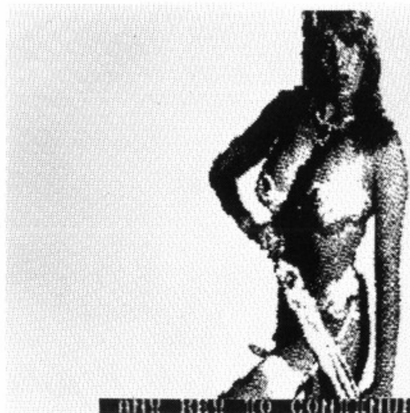
Grafik	10-11
Lyd	7
Fængslende	10
Action	10
Pris/kvalitet	10

BLØD OG VARM SOFT

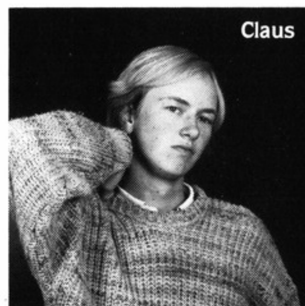
AMSTRAD



I sidste nummer kunne du i "Soft Puls" læse om den supersexede Samantha Fox. Nu er hun omsider kommet, dog ikke til Commodore 64 som ventet, men derimod til alle de ventende ellevilde Amstrad- og Spectrum-ejere. I **Samantha Fox Strip Poker** folder fru Fox sig rigtigt ud med digitaliserede nøgenbilleder. Hvis du ellers spiller dine kort rigtigt, vil hun åbenbare sig for dig på det ene mere vovede billede efter det andet. Til sidst vil du, når enden er nær, have en hel billedserie af Samantha, samt et nært forhold til alle hendes anatomiske kendetegn. Når du har slået Samantha Fox og derved set hende vende, vride og dreje sig i besynderlige stillinger, begynder din interesse naturligvis at falde på selve pokerspillet. Ja, svært er det ikke, at få fotomodellen til at tabe de første 800 bobs. Det virker næsten, som om hun sveder, og gerne vil iføre sig noget mindre varmt end et par bikinitrusser. Men så snart hun bliver tilstrækkeligt blanket af, farer der en spilledjævel ned i hende, hvorefter hendes spillestil ændres til det bedre.
I længden er Sammy dog ikke særlig fængslende, og kan ikke holde din opmærksomhed fanget i al evighed. En nøgen quinde er trods alt i vores samfund ikke noget helt exceptionelt syn. Det er det øjensynligt heller ikke for softwarehuset Martech, og af samme grund har de på den anden side af båndet lagt et rendyrket 4-mands pokerspil. Her gælder det ikke om at afsløre hinandens intime legemsdele, men derimod om at skrabe en størst mulig pulje direkte ned i foret. Den pokerversion, der spilles efter, hedder 7 korte stud poker, og for der ikke skal opstå nogen som helst tvivl og årsag til forurettelse, fungerer computeren som dommer spiller igennem. Du har her at gøre med 3 forskellige modstandere, der hver har sin egen spillestil. Endvidere vil de 3 spillere hele tiden forsøge at analysere din spillestil, og ændre deres eget spil efter den. Tilmed analyserer de 3 computerstyrede spillere også hinanden, hvilket nok skal gøre spillet endnu mere forvirrende. Niveauet på bagsiden er et lidt andet end Samanthas strip-ræs på forsiden, - måske har hun andre ting i hovedet? Tja, **Samantha Fox Strip Poker** virker som noget af en blandet landhandel på mig, hvilket måske er en fordel, da kundekredsen derved øges. Samantha Fox må siges at være et rimeligt godt bud både til



pokerfanatikere samt il de mere erotisk interesserede.
Grafikken er flot, men teknisk er den ikke særligt avanceret idet enhver med det rette udstyr og motiv kan producere tilsvarende stillestående billeder. Et aspekt, der lægges vægt på i nedenstående grafikbedømmelse. Af lyd er der ikke andet end et sølle blip eller blop hist og her, samt en lille melodi, der skal peppe TV-stjernen Samantha Fox's billedserie op. Desværre må alle I kære unge dataløver i sidste ende selv finde ud af, hvorvidt den kære Sam virkelig er til noget, eller hun bare bluffer.


Claus

Grafik	9
Lyd	7
Fængslende	9
Action	soft
Pris/kvalitet	9

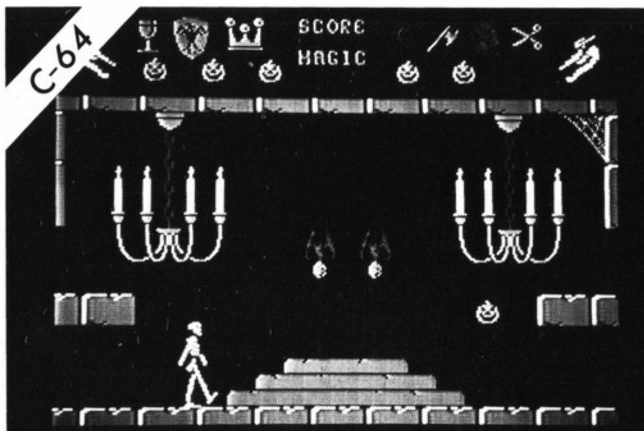
GRÆSKARRET SLÅR IGEN!

Fra Palace Software er efterfølgeren til Cauldron kommet.
Cauldron II er den fortsatte historie om slottet med den onde heks og det lille hoppende græskar, der skal så meget grueligt ondt igennem, før det endelig kan besejre heksen.
Denne gang har du langt mere plads at boltre dig på og selve sceneriet er langt flottere end det første. Dette skyldes at Palace Software har ansat rigtige kunstnere til at skabe idé, billedet og endda musik til spillene, og det har virkelig været en god idé.
Skærmbilleder og musik i **Cauldron II** er virkeligt enestående lavet.
I **Cauldron II** spiller du græskarrets rolle, og den går altså ud på at tage livet af heksen, som ligger og sover i sin seng øverst oppe i slottet. Men dette er slet ikke så nemt, for til dette formål skal du bruge en bunke "magics" (trylleting, red.), hvilket blandt andet er: Et bæger, et skjold, en økse, en bog, en kongekrone og en saks. Det hele ligger spredt rundt

omkring i slottet. På din vej rundt efter disse trylleting, bliver du udsat for forhindringer af forskellig slags - det kan være et skelet, som vandrer frem og tilbage, nogle flagermus, der vil gøre alt for at forhindre dig i at nå dit mål, samt en masse andre ting af samme skuffe. Der hører ikke nogen brugsvejledning med til spillet, kun et digt, der skal give dig en fornemmelse af hvad det er du skal gøre. Men her er kort fortalt din mission:

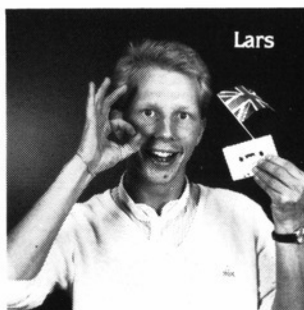
Saml alle trylleting, og fis op til heksen, klip en lok af hendes hår med saksen. Tag derefter hele turen ned i kælderen hvor der står en stor gryde og koger. Kom hårtotten i, og VUPTI: Du har vundet!!!

Det lyder selvfølgelig en del lettere end det er, men nu har du i hvert tilfælde opskriften. Så mangler du bare øvelsen, og tag ikke fejl: Det kan godt vise sig at blive svært at beherske



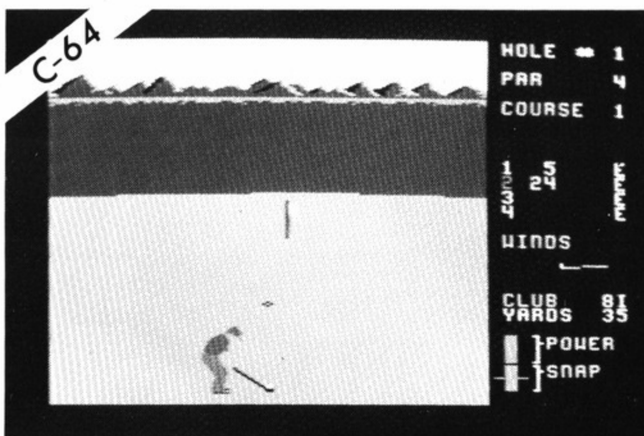
det lille græskar, for det bevæger sig nemlig ikke helt normalt. Det hopper hele tiden op og ned, og er omtrent lige så svært at have med at gøre som kuglen i "Gyroscope". Det kan dog lade sig gøre, når man først har fået færden af det!

Alt i alt må **Cauldron II** siges at være et virkeligt lækkert spil, der til fulde lever op til de forventninger, man stiller til et Commodore 64 spil, anno 1986. Mangler du virkelig en udfordring, bliver du ikke skuffet med **Cauldron II.**



Action	10
Spænding	10
Grafik	11
Lyd	11
Pris/kvalitet	13

HUL I ET SLAG



Traditionelt er golf altid blevet betragtet som et overklassespil. Om dette skyldes den mængde plads "galf" kræver, eller om det blot er fordomme, skal stå usagt her. Men en ting er dog lige så sikkert, som der er golfkugler i Gentofte, og det er, at nu er de pladsmæssige rammer som golf unægteligt kræver, omsider nedbrudt. Via computerspillet **Leaderbord Golf** er spillet nemlig skåret ned til TV-skærms-format. Det er softwarehuset Access, der har lavet spillet, og de har ikke ramt helt forbi hullet.

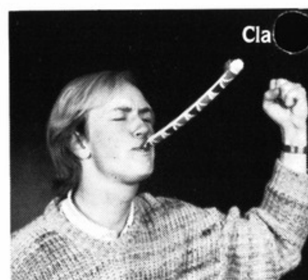
I **Leaderbord Golf** er der mulighed for at spille op til 4 forskellige baner. Endvidere bliver du spurgt, om du har lyst til at spille en 18, 36, 54 eller 72 huller lang bane.

Så snart du har fodret spillet med alle disse tekniske detaljer, bliver du præsenteret for en 3D golfbane, der virkeligt overgår, hvad der tidligere er set på markedet. Nederst på skærmen står du selv placeret parat til at tyre den lille uskyldige golfknop dybt ind i de grønne golfmarker. Øverst på skærmen kan i horisonten skimtes det lille trekantede flag, der markerer banens næste hul.

Skærmens højre side fungerer igennem hele spillet som en slags kontrolpanel, der oplyser hvem der spiller, hvordan vinden arter sig, hvilket nr. næste hul har samt hvilken kølle, du i øjeblikket står med i hånden. Endvidere får du opgivet længden i yards til næste hul. Rustet med alle disse detaljer skulle du være parat til at fyre løs. Efter at have valgt hvilken kølle, du vil bruge, holdes fireknappen nede indtil du synes, der er lagt tilstrækkelig kraft i slaget. Når du omsider slipper fireknappen, slår din mand nederst på skærmen til golfbolden, hvorefter du ser den flyve langt ind i landskabet.

Access Software har virkeligt formået at lave skuddene realistiske, hvilket måske skyldes alle de raffinerede detaljer, der er lagt i spillet. Golfbanen er ikke helt almindelig, idet der istedet for sandgrave er vand og ofte må du skyde fra ø til ø for at "komme i hul".

Leaderbord Golf er et af de første golfspil, der er rigtigt brugervenligt, samtidig med, grafikken er suveræn. Den er faktisk så god, at mange nok vil foretrække at blive siddende hjemme med computeren som caddie, istedet for at fare hen til nærmeste rigtige golfbane. Lyd er der ikke så meget af i **Leaderbord Golf,** men den, der er, er til gengæld også værd at høre på. Lyden når bolden rammes, eller når bolden går i hul, er meget autentisk. Tilbage er så kun at anbefale **Leaderbord Golf,** samt at slå fast, at spillet ikke er helt til green...



Grafik	10
Lyd	9
Action	8
Fængslende	9-10
Pris/kvalitet	10

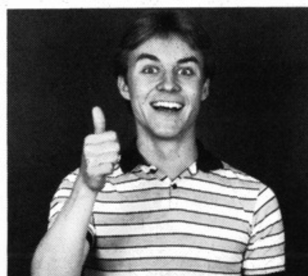
SPELLBREAKER

Spellbreaker hedder det sidste eventyr i Enchanter - trilogien fra Infocom. Ligesom de to første, "Sorcerer" og "Enchanter", drejer det sig at finde, og på de rigtige steder at bruge, de magiske "scrolls". Spellbreaker er i direkte forlængelse af sine forgængere, for her optræder du som lederen af Rådet for Vismænd/Troldmænd, hvor du i Enchanter blot var hidkaldt af den daværende leder, Belboz, og i Sorcerer var blevet optaget som medlem af Rådet. Så det er på magtens tinde, at du nu skal forsøge at finde ud af, hvem der med onde kræfter ødelægger det Frobozz'ske Selskab's magiske produkter, som bl.a. inkluderer den nok så kendte "Grue - repellant Spray" og andre vidunderprodukter. Især fordi Det magiske Råd er hovedaftageren af denne magi, og på mystisk vis er trylleformularerne ved at miste deres kræfter, med ødelæggelsen af "Land of Frobozz" til følge. Hastigt er der indkaldt til krisemøde i "The guild Hall", hvor alle troldmænd fra hver deres distrikter i landet er samlet for at diskutere denne faretruende situation. Der er her, selve eventyret starter, i "The council Chamber"m hvor du må stå og høre på den ene klage efter den anden fra dine kolleger. De kan alle fortælle om små episoder, hvor deres "spells" enten har haft en anden effekt end den tiltænkte, eller at de overhovedet ikke har fungeret. Mens Ardis, fra Poeternes Sammenslutning, fremfører en tale, begynder han, og alle de andre, at blive forvandlet til frøer, salamandere osv.!! Men ikke dig - uvist af hvilken grund er du blevet skånet, blot for at se en mystisk person flygte over hals og hoved ud af døren. Du

får dog ikke meget ud af at forfølge denne person, "Shadowy Figure", for netop som du tror du har ham, forsvinder han i en sky af orange røg. Yderst forvirrende, og ikke nok med det: Du har også fået en ny "spell" i din trofaste "spell" - bog, en "Blorphe spell". Med den kan du undersøge objekters sammensætning og komplexitet. Og da der ligger en terning på jorden, (hvor kom den fra??), hvad så med at bruge denne nye "spell" på den? Pludselig bliver du så transporteret til et mørkt sted, men efter en oplysende "Frotz-spell", rettet mod dig selv, ser du nu, at du befinder dig i en lille hytte med palisadevægge. Her er, som det eneste, udgange til Nord, Syd, Øst, Vest og Nedad. Dog kan du ikke gå nord, idet du bliver stoppet af en usynlig mur (Det får du i hvert fald at vide). Gå øst, og du bliver transporteret til et forhenværende tempel, som nu er en ruin, hvor der bl.a. er en kæmpe ynlås! (Mon ikke der er en "scroll" i den?) Nu vil jeg ikke røbe for meget, men gør dig klar til at møde den største slange, du nogen sinde har set, få en flyvetur med en ørn, og møde et forkælet, troldagtigt fantasidyr.

Spellbreaker kan sagtens spilles uden du har stiftet bekendtskab med de to foregående eventyr, men har du spillet dem, kommer du ikke udenom Spellbreaker. Det ville være som at tage slik fra børn!! Infocom når det er bedst!

Det er så vidt vides ingen softwarehuse, der ligger inde med Spellbreaker i Danmark, men det tages gerne hjem på bestilling, (skulle jeg hilse og sige). "Cast FINISH spell on review".



Grafik	ingen
Lyd	5
Fængslende	11
Kompleksitet	11/13
Pris/kvalitet	10

BEWARE OF THE DEVIL

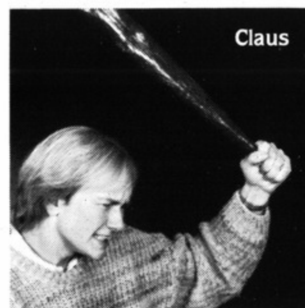


En gang imellem fristes jeg til at tro, at computerspil og musikgenren heavy metal har mere end blot lyde til fælles. The Devils Crown er et af de spil, der bestyrker min mistanke i den retning. At du nødvendigvis behøver at være rendyrket satanist for at kunne spille The Devils Crown, skal hermed ikke være sagt. Blot at et vist kendskab til manden og hans gerning vil være et godt vink med på vejen.

I The Devils Crown skal du samle 7 ædelstene, der er fordelt rundt omkring i et gammelt sunket sørøverskib. Sørøverskibet er befolket af aggresive fisk, der hugger din oxygen, samt af diverse onde ånder. Det forholder sig nemlig sådan, at de 7 ædelstene ejes af ingen mindre end The Devil himself. Det er også selvsamme, der i sin tid sænkede og forbandede sørøverskibet, fordi de skamløse pirater ødelagde den krone, hvori ædelstenene oprindeligt sad. Så snart du har fundet de 7 ædelstene, skal du derfor placere dem i kronen og hæve forbandelsen. Men først skal du bevise, at du er opgaven værdig ved at finde 3 kirkeklokker og anbringe dem på nogle tilsvarende blinkende klokker andetsteds i skibet.

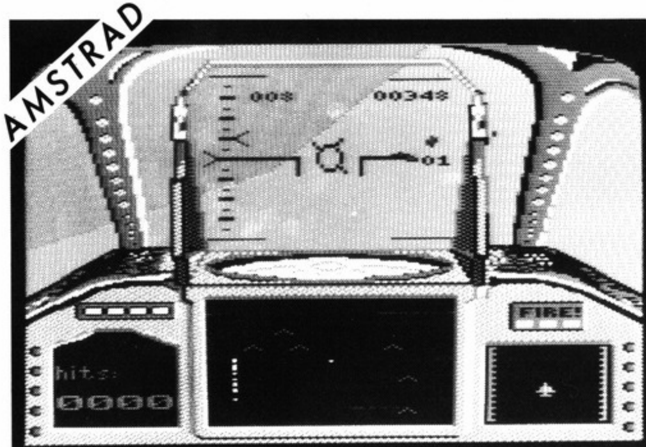
Undervejs på din jagt efter klokker og ædelstene bliver du konfronteret med adskillige håndgribelige (såvel som uhåndgribelige) væsener. For det første bebos skibet af om end ikke kødædende så da i det mindste oxygenslugende fisk. Heldigvis ligger der en del oxygenflasker spredt ud på de i alt 40 rum, og du har også mulighed for at sende fiskene lukt i helvede med din harpun. Dernæst plages du ustandselig af diverse små søde, men meget irriterende spøgelser. Hver gang du i ekstatisk iver lige har fundet en klokke eller ædelsten, og er på vej afsted med den, bliver du overfaldet af disse spøgelser. De franarrer dig øjeblikkeligt din nyvundne materielle besiddelse. Rasende men magtesløs kan du nu begynde at lede helt forfra, idet spøgelserne, som de lurendrejere, de er, har gemt genstanden et nyt sted. Andre steder er rummene indhyldet i mørkets dystre favn, hvorved du opgivende læner sig tilbage i stolen med bemærkningen "Flot grafik" på læberne... Men efter en lettere intellektuel overvindelse, finder du, at ørket kan fordrives og grafikken åbenbares ved at medbringe noget så simpelt som en lampe. På samme måde skal du utallige andre steder i spillet, i ægte arkadeadventure stil, bruge det dingel-dangel, der på forunderlig vis ligger hist og pist.

Grafikken i The Devil Crown er strålende. Lyden hæver sig også over, hvad der umiddelbart kunne forventes. Det samlede indtryk af The Devils Crown er, at det er et godt gennemført arkadeadventure med masser af action og uløse gåder. hvis du ikke køber The Devils Crown og møder djævlen og hans krone, så fortvivl ikke, for som en heavy metal gruppe engang sang: If God don't want me, then the devil must...


Claus

Grafik	9-10
Lyd	10
Action	8-9
Fængslende	9
Pris/kvalitet	9

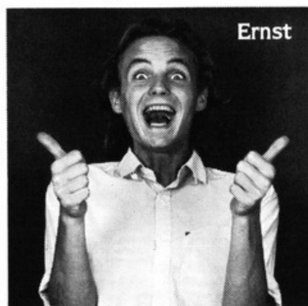
VI FLYVER ENDNU HØJERE



Det gamle udtryk "udbud og efterspørgsel" kan med rette anvendes om flysimulations programmer. Der kommer stadig en jævn strøm af flysimulatiooner, så der må altså stadig være et publikum. Det sidste nye inden for typen er Strike Force Harrier, fra Mirrorsoft.

Strike Force Harrier bygger på flytypen Hawker Harrier, en flytype der kan lette og lande vertikalt. Harrier flyet blev berømt under Falklandskrigen, og nu har du altså chancen for at komme til at flyve din egen

Harrier.
Når du starter programmet, vælger du, om du vil flyve øvelsesflyvning eller kampflyvning, om du er Commander, Pilot eller Ace (es), og så starter du... off you go!!
Starter motoren, og øg motorkraften til 80%. Hastighed 125 knob! OK, så letter vi. Træk rorpinden tilbage, er vi oppe? Vi er oppe nu, så hæv bare understellet. Giv maskinen mere gas, og rorpinden tilbage, så vi stiger. Højden er nu 10000 fod, OK vi er over skyerne. Hvad siger radaren om fjenden? Kurs 52 grader, og der er ikke ret lang tid til angrebet. ANGREB, der kommer SAM (jord-til-luft) missiler, nu har vi problemer...
På radaren kan jeg skelne ven fra fjende, og jeg skal til at udvælge et mål, da fjenden lige med et er uden for cockpittet. Så opta'r jeg forfølgelsen. Jeg giver motoren gas, indhenter fjenden og lægger mig lige bag ham. Han svinger fra side til side, og nu er han i sigtet. Han er dødsdømt, idet jeg trykker på aftrækkeren og mine maskinkanoner spytter bly (i bedste western stil).
Strike Force Harrier er et lækkert spil. Under hele spillet kommer der små meddelelser om, hvorledes din flyvning forløber: Flyver du for hurtigt, for langsomt, er du uden for radarens rækkevidde og videre i den dur.
Når du dør (er skudt ned, eller har lavet en "crash landing"), får du at vide, hvad du gjorde forkert. For eksempel, om du glemte landingsstellet (Det skete utallige gange for mig), om du brugte en forkert landingsbane, om du var skudt ned, eller noget andet.
Ethvert spil, der er godt, har også god grafik at byde på, og Strike Force Harrier er ingen undtagelse. I midten af skærmen er cockpittets vindue. Jorden er lysegrøn, himlen er blå og skyerne er hvide. I bunden af skærmen er din radar, og på hver side af den er der statusskærme. Når du pauser spillet, forsvinder statusskærmen, og du får oplyst antallet af fuldtræffere.
Grafikken er godt lavet. Masser af farver, og opløsningen er rigtig god. Andet kan der ikke siges om den sag.
Lyden i spillet er utrolig god. Der er konstant susen i baggrunden, og når du giver motoren gas, kan du høre den kraftige hvinen, der kendes fra alle jetflyvere. Under luftkampe er der ligeledes lyden fra de store maskinkanoner, når du affyrer dem. Meget godt.
Strike Force Harrier er et spil, som Mirrorsoft godt kan være stolte af. Det er ikke sikkert, det når de store placeringer på hitlisterne, da markedet for flysimulationer efterhånden er mættet, men det er et glimrende program.



Grafik:	9
Lyd:	9
Action:	9/10
Fængslende:	9
Pris/kvalitet:	9

KARATE MED STOK

Du er endnu en gang blevet blandet ind i et orient-slagsmål. Men denne gang hedder programmet hverken Exploding Fist, Yie Ar Kung Fu eller Bruce Lee. Næh, her er det Mirrorsoft, der står for løjerne, og navnet er **Sai Combat.**
Sai Combat er en Spectrumiseret version af den gamle ærværdige krigskunst Sai Karate, der indeholder en speciel kæp, som benævnes Sai. Sai-våbnet skal tjene til udvidelse af det sædvanlige karate-repertoire af slag og blokeringer.
Sai Karate blev udviklet mange århundreder tilbage på den japanske ø Okinawa, hvor også den nuværende karateform er blevet til. Målet for spillet er at tilkæmpe sig en Sai Masterrang, enten ved kamp mod computer eller menneskelig modstander. Men vejen mod målet er lang og drøj. Når der startes med det laveste niveau - det hvide bælte - er der 16 gradueringer igen. Først er der jo bælterne: hvid, gul, grå, grøn, violet, rød, blå og sort. Herefter er der endnu otte Dan-niveauer, som skiller spilleren fra den eftertragtede Sai Master-graduering. Hver af gradueringerne kræver, at du



får din modstander i gulvet tre gange.
De til rådighed stående midler i kampen op af rangstigen er de 16 forskellige bevægelser - der tæller alt fra stød mod hovedet til cirkelspark. Ved brug af joystick styres de 16 bevægelser som vanligt ved de otte retningsmuligheder og fireknappen. Keyboardspillere har hårde tider, da bevægelserne jo nødvendigvis må foregå ved hjælp af ni forskellige taster. Men der er jo et ordsprog, der siger, at øvelse gør mester...
Det, der bestemmer kampens udfald, er antallet og styrken af de stød kombattanterne må lægge kind til. Hver spillers Chi (energi) kan aflæses på dragehovederne, der vises på statuslinierne. Dragehovederne er fra hver kamprundes start hvide og bliver i takt med "kindstødene" farvede. Et helt udfyldt dragehovede betyder, at man aspirerer meget stærkt til at se gulver i close-up.
Når det sorte bælte nås, skal man også til at holde øje med andet end sin modstander. Så begynder de to sekundanter guddødme at kaste Ninjastjerner til hinanden, og så gælder det om at kende sin besøgelsestid. For hvis hovedet ikke bliver dukket eller "rejehoppet" udført med den rette master-timing - alt afhængigt af, hvor stjernen kommer fra - bliver Chi'en reduceret. Jeg har været ude for mange sære ting i mit liv, men at folk begynder at lege med kastestjerner, bare fordi de keder sig - og så endda midt i en alvorlig karatedyst - det er alligevel groft.
Sai Combat er selvfølgelig lige så skægt/kedeligt som alle markedets andre slå på tævenspil. Spilplottet må siges at være temmelig enkelt. Det er den samme kamptype, der går igen gennem hele spillet - bare i forskellige sværhedsgrader. Computermodstanderen er heller ikke for intelligent.
Til gengæld er baggrundsgrafikken meget pæn, og ideen med, at der startes om morgenen, og at solen er på vej ned i havet ved ottende runde er da helt fin. Spillernes animation er simpelthen så uovertruffen, at det er en sand fryd for øjet. Selv personernes skygger har svært ved at blive bedre. Lyden er også ganske fin.
Programmet er således helt ideelt for nybegyndere i karatesportens verden. De mere øvede vil nok foretrække at lægge sparepengene ved et mere "intelligent" program, medmindre det skal spilles af to spillere.
Det er ved at være sidste øjeblik for en indtrængen på kampsport-markedet - som simpelthen er ved at være mættet - men der er helt sikkert også plads til et program af **Sai Combat's** karat(e)...



Grafik:	11
Lyd:	9
Action:	10
Fængslende:	9
Pris/kvalitet:	10

1000,- KR ?

BAKTERIE PÅ AFVEJE



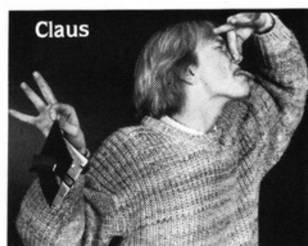
Er du blevet træt af at høre på din forstokkede biologilærer, vil Firebird Software's nye spil **Gerry The Germ** måske interessere dig.

Her spiller du en lille nuttet virus, der drømmer om at vinde hæder og ære som årets virus 1986. For at blive årets virus skal du kæmpe dig igennem alle organismens forskellige dele, for til sidst at nå frem til hjertet. Du starter i lungerne, hvor du skal samle den ilt, nogle irriterende små røde celler producerer. Dernæst ryger du ned i nyren, der mest af alt ligner et toilet, (hvilket i grunden ikke er så mærkeligt). Her skal du denne gang samle bønner, for til sidst at skylle dig selv ud i WC'et. En smule perverst, hvad du dog må finde dig i som virus. Hvis du er så uheldig at gøre noget forkert, havner du i blæren, hvor du sejler rundt i en lille robåd. Herfra bliver du nødt til at tage tilbage til lungerne og starte forfra.

Gerry The Germ bliver din tålmodighed sat på en virkelig prøve. Spillet er lavet, så du ustandselig skal gennemføre de samme ti baner hver gang, du dør. Intet er mere belastende, når du endelig er kommet et stykke ind i spillet, og glæder dig til at tage hul på, hvad der nu bydes på af udfordringer.

Grafikken i **Gerry The Germ** er tilfredsstillende, men heller ikke mere end det. Lyden derimod er skæg, og giver uvilkårligt een associationer til, hvad der foregår visse steder i kroppen. Her tænker jeg specielt på den del af kroppen, der går under betegnelsen "endetarmen".

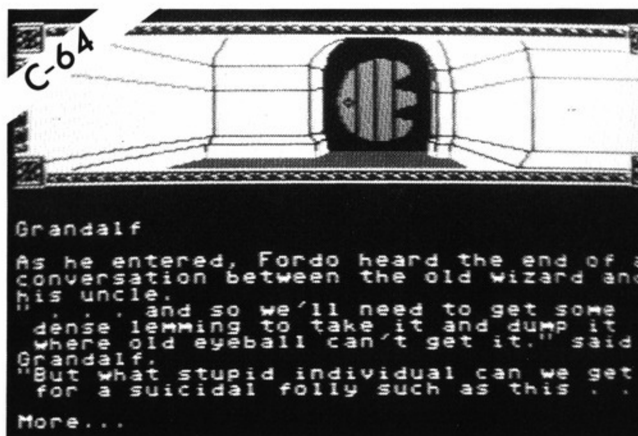
Gerry The Germ må siges at være et spil bygget over en god ide. Men Firebird har på trods heraf ikke formået at gøre det til andet end et almindeligt middelmådigt spil, der ikke rigtigt har andet end nyhedens interesse i sig.


Claus

Grafik	7-8
Lyd	9
Fængslende	6
Pris/kvalitet	8

Har du lavet nogle gode programmer, og kunne du tænke dig at tjene nogle hurtige kroner? Så send dem straks ind til SOFT SPECIAL. Vi kan tilbyde skattefrie honorarer, helt op til 1000 kroner.
Send dit superprogram til: SOFT SPECIAL

TOLKIEN TRÆTTER



Bored Of The Rings er skrevet på The Quill, og er i 3 dele. I spillet agerer du Fordo Faggins, en fed dum fordrukken boggit uden det mindste mellem ørerne. Da der ikke er andre, der er dumme nok til at påtage sig opgaven at uskadeliggøre den ikke helt ukendte ring, bliver det naturligvis dig: Fordo. Bimbo bilder dig i din grænseløse naivitet ind, at han bare har fundet ringen på vejen. Da du undersøger ringen nøjere, opdager du også, at den er made in Hong Kong. Glad og fro begiver du dig afsted fra Boggiton til det mørke og dunkle Domor sammen med dine 3 venner Spam, Pimply og Murky. Et godt råd får du med på vejen: Pas godt på gamle Eyeball.

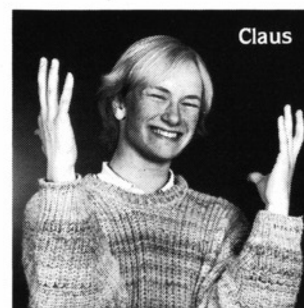
De, der kender lidt til originalspillet, har sikkert ikke svært ved at gennemskue den ret tydelige navnesymbolik, **Bored Of The Rings** i den grad er gennemsyret af. En fordel rent teknisk har Bored Of The Rings, og det er spillets hurtighed. Til gengæld er det i alle andre henseender ikke nær så avanceret. Ordforrådet er bl.a. ikke særligt overbevisende, og begrebet "interaktive personer" er ikke gennemført.

Bored Of The Rings er et meget godt eksempel på, at bare du har ideen og humoren, er det muligt at lave sjove og spændende adventurespil, f.eks. ved hjælp af systemer som The Quill.

Jeg anmeldte i sidste nummer af "SOFT" en fortsættelse af Tolkiens Hobitten ved navn Lord Of The Rings. Dengang lå den tanke, at nogen bare var det mindste træt af Frodo og alle hans venner, mig meget fjern. Forestil dig så det chok, som paralyserede mit nervesystem, da jeg værsgo fik udleveret **Bored Of The Rings** af en sarkastisk smilende chefredaktør. Først da gik det for alvor op for mig, at der muligvis fandtes en gruppe mennesker, der virkeligt følte sig plagede af den evindelige endeløse omtale, Tolkiens eventyrspil gennem tiden har haft.

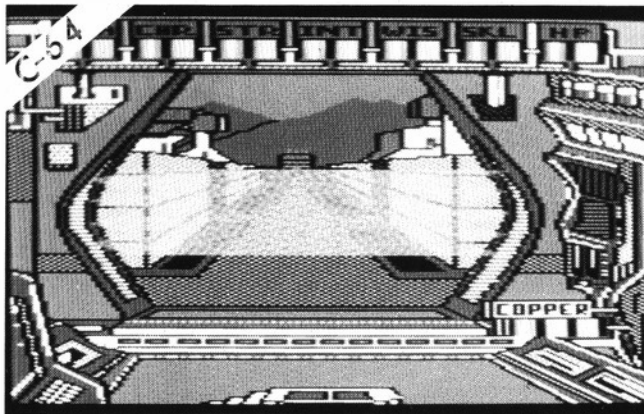
Grafikken i **Bored Of The Rings** er lige så sparsom som i Lord Of The Rings, men de billeder der er, overgår faktisk originalens.

hvis du er frisk på et billigt grin over et spil, der for alvor tager gas på Fordo. UPS Frodo og vennerne, så kan jeg ikke andet end at anbefale **Bored Of The Rings**. Hvem ved, fremover bliver det måske mere almindeligt at plagiere klassikerne og derved undergrave den høje piedestal af selvhøjtidelig alvor, de ofte står på. Ofte er sådanne userløse spilparodier helt sikkert lige så sjove at spille som originalerne.


Claus

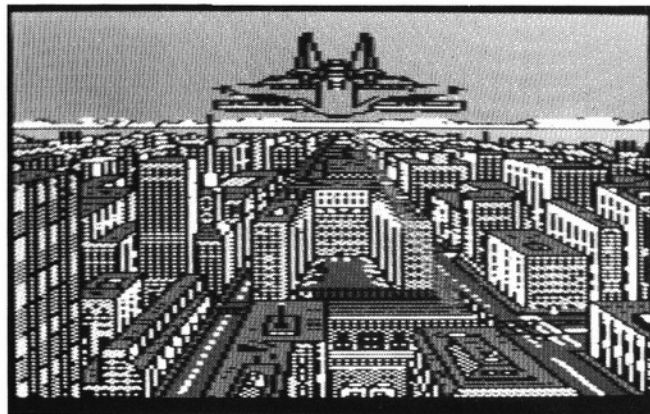
Grafik	8
Handling	10
Betjening	8
Kompleksitet	7
Pris/kvalitet	9

ROLLESPIL I SUSPEKTE OMGIVELSER

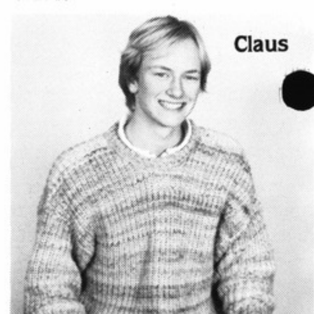


Alternate Realty fra Datasoft er blevet en rigtig kassesucces på det amerikanske marked.
I spillet definerer du din egen personlighed fra starten, ganske identisk med D&D.
Du er blevet fanget og bortført af et fremmed ukendt rumskib. Spillet starter foran byporten til The City Of Xebec's Demise. Som alle andre almindelige mennesker er dit eneste inderlige ønske at komme hjem hurtigst muligt, men hvordan!
Du skal ikke regne med at komme hjem lige med det samme. Dette skyldes, at Datasoft alt i alt regner med at dette avancerede rolleadventurespil kommer til at bestå af hele 7 dele, hvoraf The City Of Xebec's Demise kun er et af dem. De resterende 6 dele er ikke færdige endnu, men vil komme hen ad vejen. Det vil da være muligt at gennemføre alle 7 dele med den samme person, hvilket giver dig rige muligheder for at udvikle din karakter. Den næste del, der ventes færdig, hedder The Dungeon, og vil foregå i dybet nedenunder The City Of Xebec's Demise.
Når der skal skabes en ny person, føres du hen til Alternate Realitys byport. Denne byport fungerer omtrent som en kæmpemæssig enarmet tyveknægt, idet der øverst oppe snurrer en masse forskellige tal rundt. Disse repræsenterer henholdsvis din karakters styrke, intelligens, visdom, dygtighed, udholdenhed, helbred og hit points. I det øjeblik,du bevæger dig indenfor, stopper alle tallene, og derved er personens sammensætning bestemt. Skabelsen af din personlighed synes altså at være ganske tilfældig, når din karakter omsider er dannet, bliver den savet på din "character disk", og spillet kan begynde.
Er din samvittighed ikke helt ren, og din styrke acceptabel, findes der masser af muligheder for at tjene hurtige penge i The City Of Xebec's Demise. Gå blot ned i gaderne og slå en eller anden tilfældig forbipasserende ned. Sådan skaffer du dig også mange andre spændende værdigenstande. Potions (drik) kan erhverves på denne lidt brutale måde, og hvis du drikker dem, forøges f.eks. dit antal hit points eller din styrke gøres større. Til tider kan du også være uheldig og komme i besiddelse af giftige potions, der enten dræber dig, eller har andre højst negative konsekvenser. Derfor er det altid klogt at undersøge en nyfunden potion nøje, før du lader den glide ned i din sårbare organisme.
Selve kampen med den mangfoldige skare af væsener foregår i bedste D&D stil. Til tider er det dig, der overrasker ofret, mens du omvendt også selv kan risikere at blive ubehageligt overrasket. Hvis det er dig, der tilfældigvis opdager modstanderen først, kan du enten skynde dig videre, forsøge et lumsk snigangreb, satse på et overraskende hidsigt tohåndsslag med dit sværd (hvilket yder dig dårlig beskyttelse hvis du ikke rammer), angribe på almindelig vis eller stille dig selv i bedst mulige defensive stilling. Du kan selvfølgelig også forsøge at forhandle dig frem eller charme din modstander, under forudsætning af, at din karakters personlighed er i besiddelse af savlende charme-points. Endelig kræves en tilstrækkelig portion intelligens.

Alternate Reality er et godt og gedigent spil. Men spørgsmålet står dog stadigt uklart, om hvorvidt det lever op til de flotte rygter og den store succes i staterne. Personligt er jeg og min diskettestation ved at få betændt væskende vabler af den konstante ubønhørlige skiften og venden af disketter. Og det efter bare et par timers spil. **Alternate Reality** er nemlig fordelt på 4 disksider, hvilket nok må undre mange taget spillets kvalitet i betragtning. En mere rammende titel på spillet ville, med dette aspekt skvulpende i baghovedet, komme til at lyde på noget i retning af Alternativ Workout. Den bedste undskyldning, **Alternate Reality** kan give mig og den blødende diskettestation, er spillets helt enorme kompleksitet. Det store variationsudbud, der bredes ud foran spilleren, lægger op til adskillige forsøg og eksperimenter.

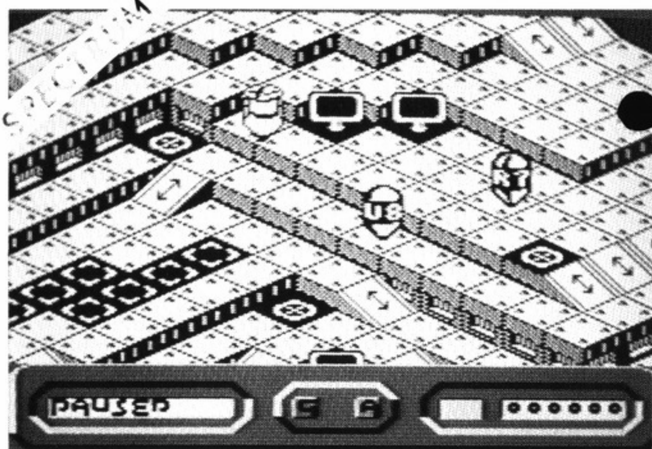


Nej, helt skøre og uden kvalitetsbevidsthed kan de så absolut ikke siges at være i De Forenede Stater, så Datasoft skal have ros for at have skabt et nyt og spændende stykke software.


Claus

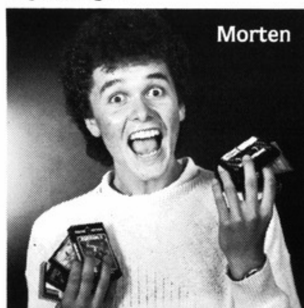
Grafik	9-10
Lyd	7
Kompleksitet	11
Spænding	10
Pris/kvalitet	9-10

ROBOT I RUMKRIG



Umiddelbart inden "SOFT" skulle i trykken, modtog vi en pæn lille pakke (det er derfor den kaldes en småpakke, red.) fra England. Efter grundig granskning af diverse bladsmøre-lærebøger blev det slået fast, at det i hvert fald ikke kunne være en brevbombe - vor læserskare i England er temmelig begrænset... Pakken viste sig da også at indeholde noget så uskyldigt som **Quazatron,** der er det sidste skud på "programstammen" fra Hewson Consultants.
Du befinder dig i undergrundbyen **Quazatron** på planeten Quartertech - man skulle tro programmøren har lagt hovedet i blød for at finde på et så sindssvagt navn som overhovedet muligt. Men nok om det, der er nemlig stadig nogle løse

ender, der skal sammenkobles. Blandt andet ville det jo ikke skade, at vide hvorfor man i det hele taget er blevet proppet ned i den dybe godnatte by.
Ja, det er ikke sådan lige til at hitte rede på, men det er i hvert fald ikke fordi du har tabt din æggemad ud af rumskibsvinduet. En robot spiser nemlig slet ikke æggemadder, og sådan en tingest er du, ifølge coverteksten. For at være mere præcis er du en lunefuld KLP-2 (øgenavn: Klepto) Meknotech droid, som er tildelt det lidet taknemlige hverv at afmontere alle byens fjendtlige udlændinge-robotter. De indtrængende "botter" findes i alle mulige typer - lige fra tjenere til de døsens farlige kampmaskiner. Afmonteringen - eller destruktionen - af de fremmed droider kan enten eksekveres ved brug af din on-board laserkanon eller ved venskabelige "tryk" til de fremmede (forudsat, du er den stærkeste). Desværre bi- [illegible] laseren ikke på særlig mange af fjenderne, og du er relativt svag. Men det hele er dog ikke så umuligt endda. KLP-2 er nemlig - som den første af sin slags - blevet udstyret med et særligt gribeaggregat, der kan stoppe og "skrælle" alle fjenderne, såfremt disses sikkerhedssystem overvindes under tvekampen - eller er det dybt godnat med dig.
Bange? Der er ingen vej tilbage, når først teletransportsystemet har bragt dig ned på en af **Quazatrons** ni etager. Så det er bare med at komme i gang med at banke de ski.. robotter.
Ude på den enkelte etage er der kun een ting der tæller - overlevelse. I kampen mod droiderne er det om at få så megen hjælp som muligt, og det er anbefalelsesværdigt at hacke sig ind på de fremmede droiders computersystem. Koblingen til datanettet vil nemlig give adgang til mange interessante oplysninger: Et tredimensionelt kort over etagen, en oversigt over de ni etager og ikke mindst et "droid data library".
Data-biblioteket er en sand guldgrube af oplysninger. Terminalerne vil nemlig kunne fortælle om Meknotech'ens opbygning og styrke, de forskellige robotdeles datablade og oplysninger om etagens droider, med angivelse af deres styrke, opbygning og særpræg. Desværre er det kun muligt at få fingrene i data på droider, der ligger på eller under din egen sikkerhedsklasse. Spillet er simpelthen så gennemført.
Quazatrons grafik er helt fantastisk. De tredimensionelle etagebilleder og oversigtskortet er simpelthen uovertrufne - og sprits'ne er der da så sandelig heller ikke noget at udsætte på.
Det er faktisk ganske morsomt at rende rundt som en anden "kong gulerod" og skyde droider. Men hvis du er ude på at løse spillet kræves der grundig planlægning.
Et virkeligt betagende program, der beviser, at der godt kan laves gode spil, som både er en udfordring til hjerne og skydefinger.



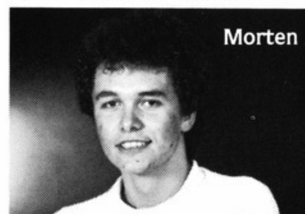
Grafik	11
Lyd	9
Action	9
Fængslende	10
Pris/kvalitet	10

NARKO-FRÆSER

I **Turbo Esprit** falder du direkte ind i rollen som den ultraspecielle "undercover agent with license to kill". Denne gang står menuen på tilintetgørelse af en international narkotikaliga, som er klar til at levere et stort kvantum heroin til sine underforhandlere - mod en passende modydelse til den "velgørende" forening, naturligvis. På sin vej gennem byens gader sørger ligaens pansrede bil for at sagerne kommer de rette folk i hænde. Sædvanligvis velunderrettet kilde vil vide, at udvekslingen af cool cash og de varme sager skal foregå ved "bil til bil"-metoden. Altså ved et tilfældigt møde mellem to vogne. At sætte en effektiv stopper for de luskede handler, er selvfølgelig ikke en helt enkel sag. Der må noget helt specielt til.
Ja, netop. Det eneste verden (eksklusive narkohandlernes brancheforening) venter på er, at du får fingeren ud af brødristeren. For hvad kan sådan nogle sølle narkohajer stille op mod en superagent? Specielt, når superagenten er klar til at dreje tændingsnøglen i sin rå Lotus Turbo Esprit... Vent bare til narkogangsterne hører din motors sagte spinden, akkompagneret af de indbyggede maskingeværers "sang".
Det vil selvfølgelig blive foretrukket, at du snupper underforhandlerne efter de har været i kontakt med ligaen, og før der har været tid til at gemme sagerne af vejen. Og det gør da heller ikke noget, at liga-bilen kommer med i købet.
Men nu er langtrukne og keeedelige retsager ikke ligefrem din stil, og hvorfor bekymre sig om noget så ligegyldigt som bevismateriale? Så det er maskingeværet, der står for al talen, og der skal tales grundigt. Det ser jo så sjusket ud, at sådan nogle vaneforbrydere tager plads op på de i forvejen overfyldte hospitalsgange.
Hele handlingen i **Turbo Esprit** er set fra Lotus'ens forrude. For overskuelighedens skyld har det dog været nødvendigt at "flytte" forruden et stykke tilbage i forhold til selve Lotus'en (som derfor kan ses fra forruden). Men foruden selve display'et har du også overblik over hele instrumentbrættet, der tæller alt lige fra blinklys til omdrejningstæller.

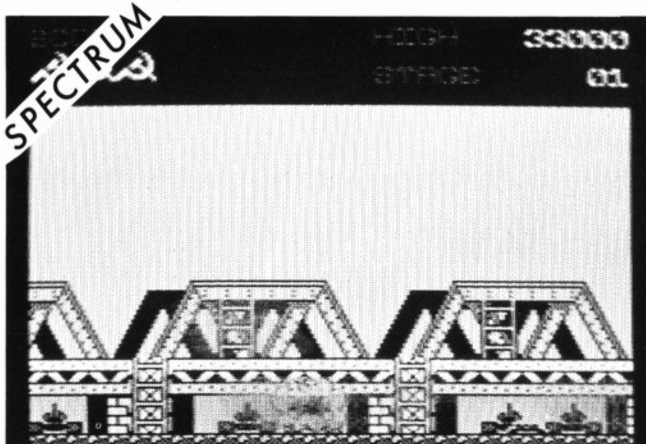


Når Lotus'en er i omdrejninger vil man altså se vejen med alle dens udfordringer - af såvel positiv som negativ art - scrolle dens udfordringer - af såvel positiv som negativ art - scrolle imod sig. Og hvilket syn. Det faste billede består af Lotus'en, vejen der kan variere i bredden (lige fra to til seks spor), vejstriber og fortove, som er omkranset af gadelygter, samt nogle ubestemmelige blokke (boliger?). Der kan også opleves fodgængerovergange, lyskurve, vejarbejder og gående.
Tilsyneladende har ingen detalje været for lille for programmøren. Selv petitesser som lyset i lyskurvene og blink til fodgængerovergangen er ikke glemt - det er sågar muligt at opleve en elektriker, som er travlt optaget af at reparere gadelygterne! Det eneste, der med rimelighed kan indvendes mod grafikken, er det temmeligt begrænsede farveudvalg - prisen for den detaljerede vejbane.
Foruden statuslinien, der angiver scoren og bøderne (der normalt er størst), er der også afsat en linie til meddelelser. En meddelelse kan så checkes på kortet over byen, som selvfølgelig rager godt op over begge ører. Det er så helt op til dig, om kortet skal studeres i ægte fartbøllestil med 150 miles i timen (ligesom din SOFT-anmelder), eller du er dydsmønstret, som drejer ind til siden. Her er spillets moral egentlig temmelig svækket. Det betyder ikke noget særligt, at du braser ind i de forankørende biler, og der er ikke engang bøde for at køre over for rødt!!!
Alligevel er det et helt godt program, Durell Software har fået fra hånden. Godt nok er englænderne lidt skøre - man kører sgu' da ikke i venstre side af vejen - men det vænner man sig hurtigt til. Efter kort tid er man faktisk i stand til at lave flotte sving i krydsene. Hvad enten du er interesseret i at jage narkohajer eller bare vil køre rundt og indkassere bøder, er spillet temmeligt skægt.
Men pas på! Man kan dumme sig frygteligt som begynder. - Mit præmienummer var at sidde uhjælpeligt fast mellem en lygtepæl og en eller anden søndagsbilist. Det blev ikke mindre pinligt af, at fjolset havde blokeret mit maskingevær, så jeg ikke kunne gøre kort proces. Gud være med ham, der opfandt Quit-knappen.



Grafik	11
Lyd	8
Action	9
Betjening	8
Pris/kvalitet	9

KNIFE 'EM UP



Forklaringen på, hvad **Green Beret** handler om, er temmelig hurtigt overstået. Måden, hvorpå antallet af tilbageværende liv vises, siger det hele. Lidt kryptisk? Ok, livene angives med det russiske symbol - hammer og segl. Altså et nyt Rambo-lignende spil, hvor du ene mand går i krig mod resten af verden!

Rambo-sammenligningen er forøvrigt endnu mere passende, end man umiddelbart skulle tro. Rambo stammer fra Ocean, og **Green Beret** - der er en oversættelse af Konami's arkadegame - udgives under Imaginemærket. Gæt, hvem der ejer Imagine. Rigtigt, det er nemlig lige præcis Ocean. Nå, men nok om det.

Ved spilstart har du tre hamre og segl. Ideen er, at **Green Beret** lige tager en afstikker gennem de fjendtlige linier, igennem en missilbase, omkring en havn, over en bro og ind i en fængselslejr for at befri fangerne.

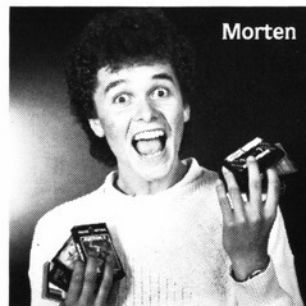
Resten af spillet går så med at slå ihjel, og her er der brug for en øvet hånd. Det vrimler med soldater, og dit eneste våben er til at starte med en kniv. Senere er der mulighed for, at nogle "venlige" mænd vil overdrage dig deres isenkram (granatgeværer eller flammekastere), hvis du bruger de rigtige overtalelsesmetoder. Ideen bag overtalelsesmetoden hedder: Den eneste gode soldat (eksklusive dig selv, selvfølgelig) er en død soldat. Så for overhovedet at komme nogen vegne i spillet skal man have check på kniven. - Nej, det er ikke tilrådeligt at øve sig på sine mindre søskende, det bringer ikke andet end ballade.

Når du har hoppet, skudt og løbet dig igennem et pænt stykke vej og slået et passende antal fjender ihjel - lige fra løbende soldater til Kung Fu-specialister og faldskærmssoldater - kommer der en troppetransportbil. Men til din store skuffelse bliver du ikke kørt over af bilen - så al den ballade kunne undgås. I stedet stopper bilen op, og ud vrimler et sandt hav af soldater, så hvis du ingen ekstra våben har, kommer din kniv-arm på arbejde.

Resten af banerne fortsætter i samme dur. Men spillet er da meget afvekslende - der er jo mulighed for at slå ihjel med såvel kniv, flammekaster som granater...

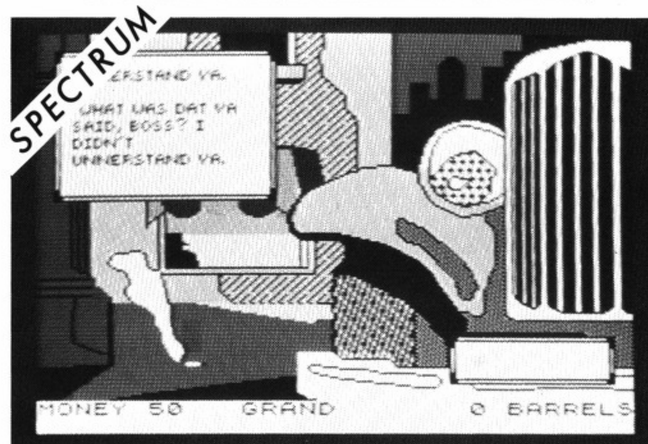
I modsætning til de tidligere spil i genren (f.eks. Commando) ses handlingen fra siden - i profil. Grafikken og scroll-effekterne er faktisk helt imponerende. Lyden er også ganske udmærket, og hastigheden er der ikke noget at udsætte på, nærmest tværtimod.

Hvis man er til den slags programmer, går man slet ikke galt i byen med **Green Beret** - det må faktisk betegnes som det i øjeblikket bedste "voldeprogram" til Spectrum.



Grafik	10-11
Lyd	9
Action	10
Spænding	10
Pris/kvalitet	10

GANGSTERNE SKYDER IGEN



Well Mugsy, now dat it's 1919 an' liquor's illegal, da real dough (cool cash, red.) can be made in moonshine booze! Wit' your 50 grand we can make a real packet outta smugglin' down canadian booze - it's a start, ok?

Som de indviede sikkert kan gætte sig til ud fra teksten, har Melbourne House nu efterfølgeren til Mugsy - **Mugsy's revenge** - klar. Forbudstiden er på sit højeste, og som enhver anden respektabel gangster slår han sig på de våde marked. Men belært af sin sidste brummetur må det i hvert fald mindst være med fifty-fifty odds. Ikke noget med at være for nærig med lønnen til dine håndgangne mænd eller spare på bestikkelsen til "the Feds".

Rygtet om, at din fængselsodysse nu er slut, breder sig med lynets hast. Så det bliver ikke noget problem at komme in business igen. Men husk, at det her er 1919, hvor gangstere er rigtige mænd med hår på brystet - og med hurtige meningsændringer.

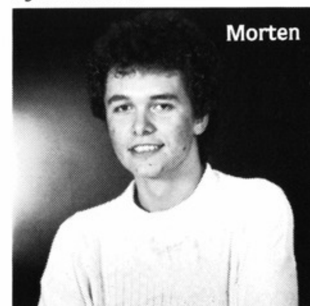
Et nej til dine gamle drenges tilbud om samarbejde vil medføre en attitudeændring, som indebærer, at du er ude af business lige så hurtigt som du kom ind; "Gee your a turkey Mugsy! You couldn't run a kindergarten! Me an' da boys' takin' over! It's been fun Mugsy... see you in da soup (nitroglycerin) kitchen!".

Efter at indgåelsen af samarbejdet er gjort "juridisk" gyldig med et håndslag, er det op til Mugsy at udstede ordrerne og styre økonomien. Alt efter hans dispositioner vil formuen vokse - og give ham mulighed for at opbygge et imperium af illegale smugkroer og spillebuler - eller forsvinde ud i mørket. Ved udgangen af hvert år ser man en lille filmsekvens, der foregår omkring et pot billard i en smugkro. Umiddelbart efter, at spilleren i den hvide skjorte har afleveret et sandt mesterstød, der sender to kugler i hul, bliver han likvideret. Hvis spilleren er Musgy vil game't slutte.

Hvis man derimod holder oven vande, ender spillet først efter et vist antal år, hvor spritforbudene bliver ophævet.

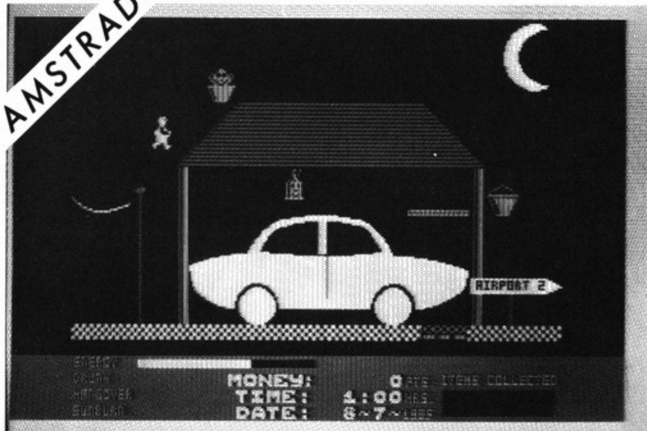
På trods af Mugsy's nye branchevalg er der ikke sket nogen særlig udvikling i forhold til den gamle Mugsy. Programmet er stadig et ret tiltrækkende gangster arcade adventure i tegneserieform. Selvfølgelig har den grafiske side udviklet sig lidt - noget af en præstation i sig selv. Men paint-rutinen er tilsyneladende den samme, og lyden er i hvert fald ikke blevet spor bedre.

Mugsy's revenge er mindst lige så god som den gamle Mugsy (der forøvrigt er kopieret ind på bådets anden side, som en ekstra bonus). Så hvis du ikke har stiftet bekendt med Mugsy før, er programmet stadig et godt køb - faktisk et dobbelt så godt køb, når både Mugsy og **Mygsy's revenge** er på et og samme bånd. Hvis du derimod har Mugsy i båndarkivet, er der ikke meget nyt at finde.



Grafik	10
Lyd	7
Fængslende	9
Spænding	10
Pris/kvalitet	9

PÅ DRUK I SPANIEN



Overskriften til denne anmeldelse kunne passende være: Manic Miner strikes back! Det er ikke et Manic Miner spil, men handlingen minder tilstrækkelig meget om noet fra de "gode gamle dage" med Miner Willy.

Firebirds nyeste spil **Costa Capers** er du den lille overbebyrdede arbejder, Ted. Ted skal på ferie til Spanien, men en ren ferie bliver det ikke. Ted bliver selvfølgelig lettere (læs: meget) pløret.

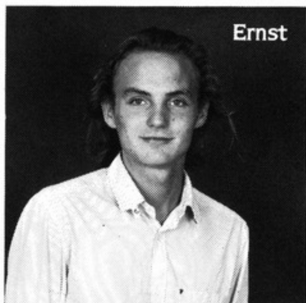
Der er selvfølgelig en handling i spillet. Du skal finde fotoapparatet, samt filmen, og bringe det med til Spanien. Den medfølgende film har 36 billeder, som du skal tage. Når det er gjort vender du tilbage til dit hjemland, og får filmen fremkaldt. Lyder det nemt?

Undervejs kan du på de 57 skærme finde hjælpemidler, møde en række farer, og ellers lalle afsted. Når du har fundet kameraet, været i Spanien, brugt hele filmen kommer du tilbage og skal finde fotohandleren, som kan fremkalde din film. Når du kontrollerer Ted (med efternavnet Blewitt) kan du gå frem og tilbage, hoppe, samle noget op eller smide noget.

Du skal kravle op, ned og rundt om ting og sager, lige akkurat som i Manic Miner. På de nederste linier er der en statusskærm, hvor du får at vide hvor solbrændt du er, hvor mange penge du har, hvor fuld du er, og hvor store dine tømmermænd er!!! Det har jeg godt nok aldrig set før.

Grafikken er OK. Der er farver og højopløsning på skærmen, så der er noget at se på. Musikken er der også lagt et stort arbejde i. Der kører konstant en række melodier i baggrunden - (noget i retning af "Olé, det var i Spanien" der engang var på dansktoppen).

Programmet er sådan set godt nok. Det kan ikke kaldes en Manic Miner plagiat, da der er mere action i, hvilket er et positivt træk. Kender du ikke Manic Miner i forvejen, så er det værd at investere i, og har du Manic Miner, så prøv **Costa Capers** inden du køber det.


Ernst

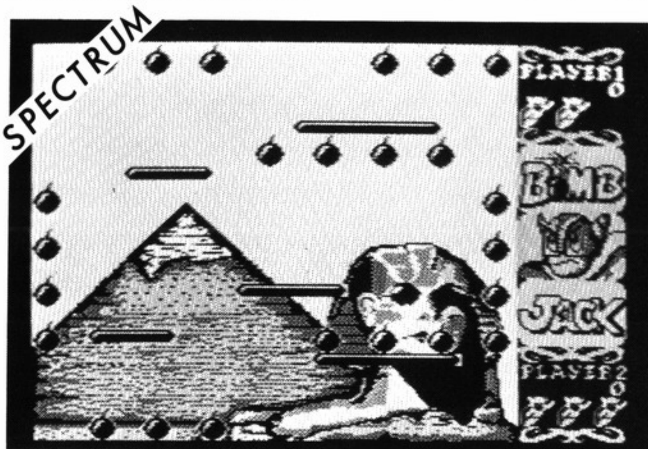
Grafik	9
Lyd	9
Action	8
Fængslende	8
Pris/kvalitet	9

SPRINGFYR IN ACTION

BOMBJACK! Det gode "gamle" arcadespil har nu nået vores breddegraders hjemmecomputere (lige fra Spectrum, Amstrad og C64). Versionen er produceret af Elite Systems.

Men hvem er **Bombjack** egentlig? Tja, han kan ikke flyve, men hoppe det kan han - og pænt højt. Frygt kender han i hvert fald ikke til, da han har viet sit liv til den noget speciel-le hobby "bombedemontering". Jack er desuden en temmelig berejst personality. Han går ikke af vejen for at tage helt til Ægypten eller New York City for at dyrke sin hobby.

Selv hvis man ser bort fra sprængfaren, er det ikke nogen hobby for tøsedrenge. Faren lurer nemlig fra alle sider i form af dødbringende robotter, satellitter, morderiske spurve og lignende indretninger. Heldigvis har de forskellige nasties, der er ude efter stakkels Jack, ikke særlig mange



brikker at rykke med. Men det kan blive slemt nok endda. Når først skærmen er godt fyldt ud med uhyrer, skal der ikke særlig meget til, før Jack ramler ind i dem.

Hans eneste forsvar mod alle uhyrerne er, at der kommer nogle power pills dalende ned fra himlen. En power spil omdanner nemlig midlertidigt de skrækkelige uhyrer til nogle smilende fjæs. Jack kan så gå lige igennem "hovederne" og indtjene nogle lette points.

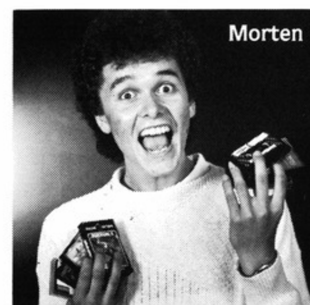
Faktisk er der ikke særlig meget afveksling i handlingen. Spillet går simpelthen ud på at hoppe rundt på en skærm og indtjene points ved at demontere banens 24 bomber. Bomberne bliver placeret forskelligt fra bane til bane.

Det vil derfor være forkert at påstå andet, end at spillet er simpelt - endda så simpelt, at det ikke burde være særlig sjovt. Men det er det, endda meget. Den simple idé er faktisk uhyrligt fængslende.

Man forfalder konstant til lige at prøve en omgang til, inden computerhukommelsen overgår til mere alvorlige opgaver - jeg håber iøvrigt, at der sidder en eller anden derude, som vil forklare min redaktør det, inden jeg bliver tranguleret på grund af en "lille" forsinkelse i anmeldelsen af dette program. Lyden er ganske udmærket, det er hvad man kan forlange og ikke mere. Grafikken er temmelig flot; sprits'ne er ikke helt uden evner. Men de fem forskellige baggrunde er simpelthen bare fantastiske!

Eneste klagepunkt er keyboardstyringen. Hvor man med joystick hurtigt vænner sig til styringen af Jack, er det på tastaturet snarere et spørgsmål om timer, før de fem taster sidder i rygraden. Ok, selvfølgelig morer man sig da også fint i de timer, meeen...

Hvis du vil have action for alle pengene, er dette lige spillet. Men kom ikke bagefter og sig, du ikke blev advaret om spillets negative indvirkning på nattesøvn, lektier og andre totalt irrelevante ting.


Morten

Grafik	10
Lyd	9
Betjening	7-9
Action	11
Pris	10

Kør din laserkanon i stilling, ædle joystick-kriger! Starstrike II er kommet, rumkrig uden grænser.

STAR STRIKE II



Det originale Starstrike 3D bød på fire etapers fuldblods arcade-underholdning, der var mere end blot inspireret af Atari's Starwars spillemaskine. Missionen var her at nedkæmpe "The Outsiders" kamikazekampfly.
Denne kamp mod the Outsiders må åbenbart have været temmelig succesrig. Indledningen til Starstrike II siger i hvert fald, at alle Outsider'ne er blevet drevet tilbage til deres hjemplaneter. Forbundet har imidlertid ikke spildt den korte fredstid, da de er fuldstændig klar over, at the Outsiders er travlt optagne af at udbygge deres flåder og finpudse deres nye invasionsplan. Alt er faktisk klart til offensiven, der vil eliminere angrebsfaren for altid.

Til denne specielle opgave er der blevet udviklet en ny generation af angrebsrumskibe - kendt som Starstrike II-serien.

Skibet er ladet med...

Starstrike II-moderskibet er naturligvis det mest avancerede nogensinde set på Guds blå himmel. I det såkaldte Support Module befinder der sig såvel barskab og sauna, som en interstellar hyperdrive motor og ekstra oliereserver til hyperspace-hoppene mellem stjernene i Outsider'nes system.
I selve krigsskibet Starstrike II er forholdene imidlertid lidt mere spartanske. Skibet er kun udstyret til planetangreb og har ikke udstyr til at udføre de stoe hyperspacehop mellem stjernerne. Der er godt nok en lille hyperdrive enhed til hop mellem planeterne i stjernesystemet. Det var jo nok til at overleve, hvis ikke lige det var, fordi der kun var blevet plads til en enkelt brusekabine og en lommelærke - virkelig en sag for fagforeningen.
Desværre er det forbundet med visse praktiske problemer at afholde faglige møder ude i rummet - din nærmeste kompagnon befinder sig i en stjernetåge, der er ca. 100 terakilometer væk. Der er altså ikke andet at gøre end vænne sig til forholdene...

The Outsiders

Outsider'nes hjemmeplaneter er grupperet omkring fem stjerner i Magellanic stjernetågen. Der er totalt set 22 planeter på din neutralisationsliste, hvor disse planeter består af tre grundtyper: Landbrug, industri eller militær. En landbrugsplanet neutraliseres ved at destruere dens kontrolapparat, industriplaneterne står og FALDER med deres kraftreaktor, og militærplaneterne er helt harmløse uden dets kampcomputer.
Efter den korte briefing er du nu klar til at vælge imellem de fem planetsystemer, og derefter mellem systemets udbud af planeter. "Planetspisesedlen" forsvinder, og et øjeblik senere befinder du dig i rummet over den valgte planet.
Kampen på liv og død mellem dig og planeten er i gang!

Ni etaper

Hvor forgængeren Starstrike 3D bød på fire lækre tredimensionelle etaper, har Realtime denne gang presset den til hele ni af slagsen. Noget af en præstation. Den første test af dine space pilot-egenskaber handler på militær- og nogle enkelte af industriplaneterne om et kæmpemæssigt femkantet møllehjul der skjuler en af Outsider'nes rumstationer. Mens hjulet ... omdrejninger, skal de fem

-
u-
e-
jul,
nes
er i
kap-

sler skydes væk, for at der vil blive adgang til hangaren. Og det bliver bestemt ikke lettere, når man skal ud - her skal tre dørkontroller skydes i stykker...

Herefter kommer forsvarsfeltet, hvor man skal igennem den lille åbning, der egentlig er forbeholdt Outsider-skibene. Sådanne net kan der være lige fra tre til ti stykker af.

Efter at være kommet helskindet igennem forsvarsfelterne, går dit skib i kredsløb omkring planeten, hvor det vil komme til nærkamp med banejagerne.

Når så jagerne er besejret (hvilket faktisk føles temmelig umuligt i starten, såfremt du ikke er en hærdet gameplayer) indledes selve jordangrebet. Under angrebet gælder det om at destruere så mange af målene, som det er muligt.

Så kommer ventilationsskakten, der nærmest må betegnes som en udvidet version af Starstrike 3D's catwalk. Denne "udvidede" version skal dog have klap på skulderen for at indeholde en helt utrolig grafik!

Det sidste trin er, afhængigt af planettypen, enten et reaktorsystem, en kampcomputer eller et kontrolapparat. Et succesfuldt raid vil åbne en dør i det højre hjørne. Når døren er passeret, vil programmet returnere til planetoversigten... og så er der jo kun 23 planeter igen!!!!

Bedømmelse

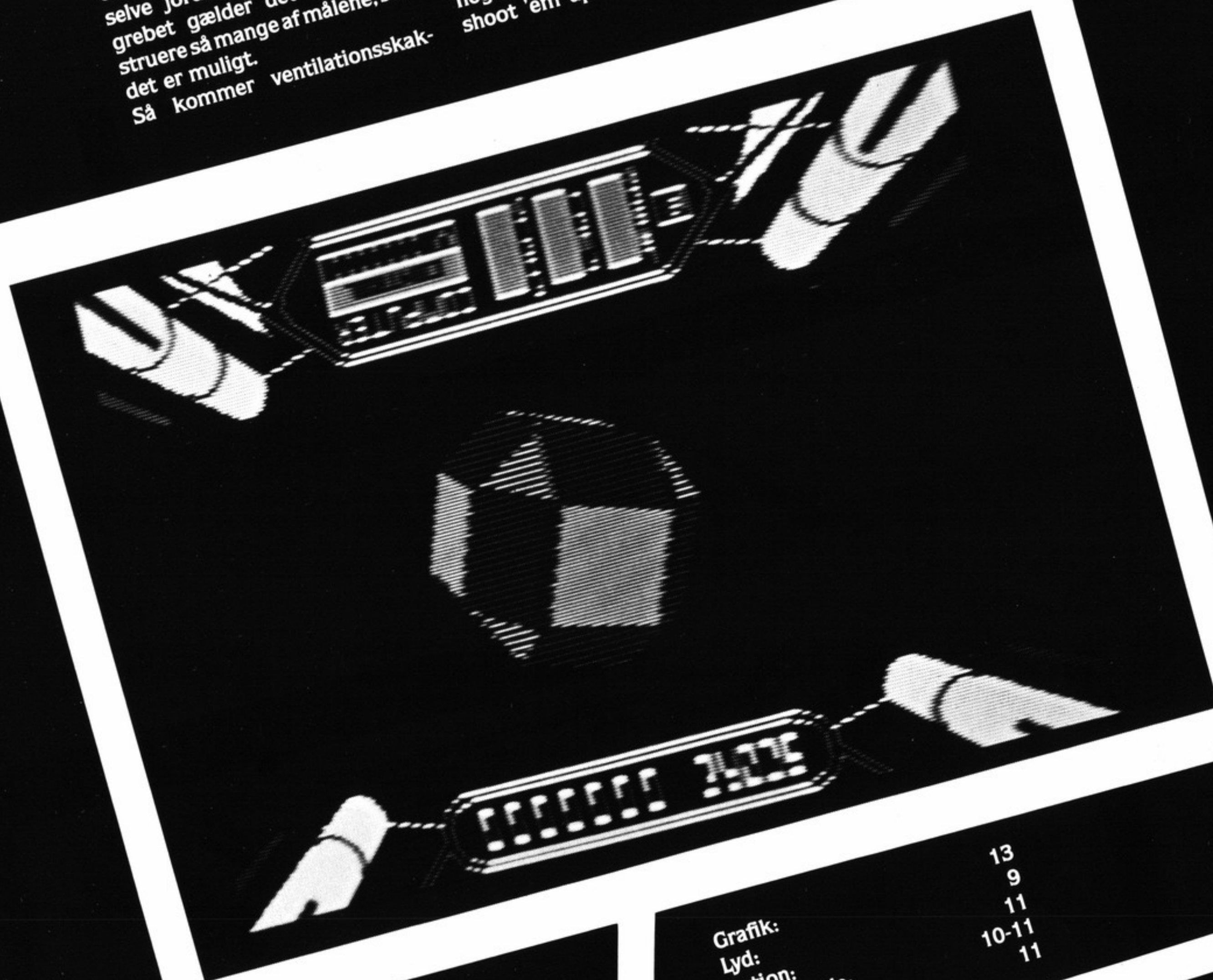
Da Starstrike 3D blev udgivet, imponerede den alle med sine "smooth" vektorgrafikbevægelser. Realtime har imidlertid igen gjort det utrolige! Grafikken er flottere og mere naturtro end nogensinde før! Selv det gamle shoot 'em up-tema har fået en vitaminindsprøjtning, så det på ny trækker dig til skærmen.

Men at grafikken er fantastisk, betyder ikke, at selve spillet er begrænset. De ni etaper er virkelig detaljerede. Prøv bare at betragte den tredimensionelle skyggevirkning!!!

Programmet må indeholde nogle rent ud sagt utrolige rutiner. Hvordan det har været muligt at presse så meget ud af den afdankede Z80'er, er mig en gåde. Men jeg kunne godt tænke mig at se resultaterne, hvis programmørerne blev sluppet løs på et 68000-system.

Når først du har vænnet dig til den lidt anderledes styringsteknik, der er nødvendig på grund af de tre dimensioner, begynder det faktisk også at blive helt sjovt at lege rumpilot. Men det er også svært. Under alle omstændigheder får du svært ved at neutralisere alle 24 planeter.

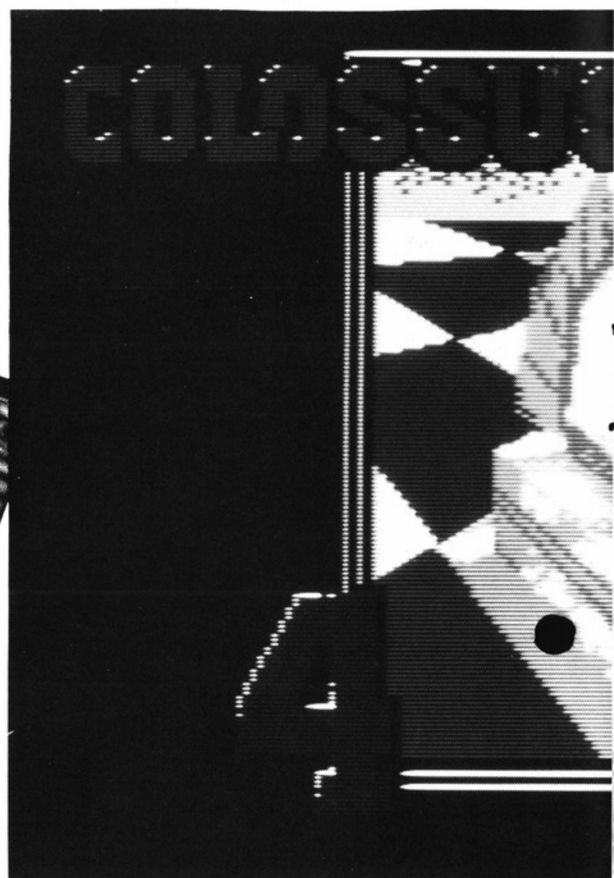
Morten Strunge Nielsen



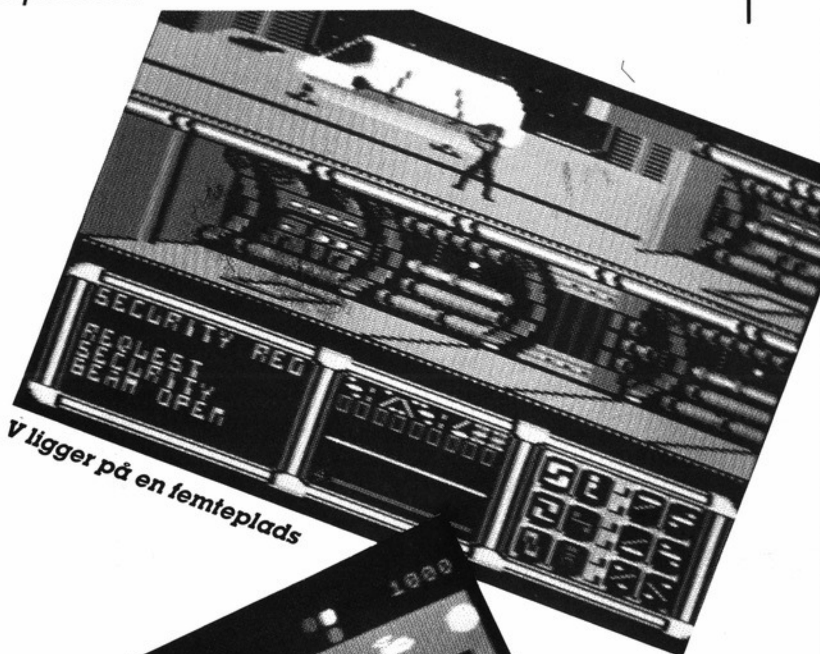
Grafik:	13
Lyd:	9
Action:	11
Fængslende:	10-11
Pris/kvalitet:	11



Der er kog i Games-gryden. I denne måned har "SOFT Special" endnu en gang kogt et mix af software-hitlister sammen med hjælp fra softwareimportørerne Quicksoft, PCS og Supersoft.



Colossus 4 Chess – slog alle de andre skakmat



V ligger på en femteplads

International Karate



SOFT

ENGLAND TOP 10:		
1	(-)	Superbowl
2	(-)	Green Baret
3	(-)	Way of the Tiger
4	(-)	Bomb Jack
5	(-)	Ping Pong
6	(-)	The Last V8
7	(-)	Uridium
8	(7)	Commando
9	(-)	FA Cup Football
10	(-)	One Man and His D

Spilmøllen drejer på højeste oktantal, ingen tvivl om det. Men måske lidt forbløffende er det et skakspil, Colossus 4 Chess, der har kæmpet sig op på førstepladsen denne gang og bogstaveligt talt sat både Rambo og karatespillene skakmat.
Det var dette skakspil, der i vores januarnummer blev kaldt "simpelthen bare skakprogrammet", og hvor det i sidste nummer lå på en førsteplads hos Amstrad-brugerne, er det nu Commodore-folket, der har taget "den med hesten" til sig.
Længere nede på listen finder vi guf a la Rambo, VM-spillet World Cup Carnival og den lilla samling af fire tidligere så populære hit-spil, i fællespak kaldet They Sold A Million II.
Og hvem kravler så hastigt op ad? Ingen andre end evigglade Bomb Jack og den ligeså kappebeklædte Batman himself. Regn med, at de to herrer også vil være at finde på næste "SOFT HITS".
Commodore-freaks har glade dage. Mens både Rambo, Commando og Winter Games hastigt daler, er sidste lises så populære Yie Ar Kung fu helt forsvundet. Til gengæld har Bomb Jack givet bolden op sammen med fodboldspillet World Cup Carnival, og det har efter sigende givet genlyd i Commodore-lejren.
Sådan er det også hos Amstrad. Her er den runde læderkugle udskiftet med olympiade om vinteren, og allerøverst kæmper samlingen med de fire spil til under 200.-. Også Batman er dog fløjet godt til vejrs. Såvidt Amstrad.
På Spectrum er det Samanta Fox, der smider klunset og lader utallige 12-årige Spectrum-nuts savle på gummitastaturet. Men det kan gå, for damen ligger i liga med både Bomb Jack og machohelten fra Green Baret (se vores gamestest i Soft Check).
Commando er stadig lige hot for C16-ejerne og dem med Plus/4. Hvornår sejrsspillet væltes fra sin evige førsteplads, vides ikke, men rygterne har det, at Commando møder stærk konkurrence fra både Winter Olympics og det billige Killapede i sin kamp om kundernes sparepenge. Hvordan denne kamp bølger, vil du kunne se i næste "SOFT HITS". Da afslører vi nemlig de nye, dugfriske placeringer, så vær beredt hos din bladhandler...

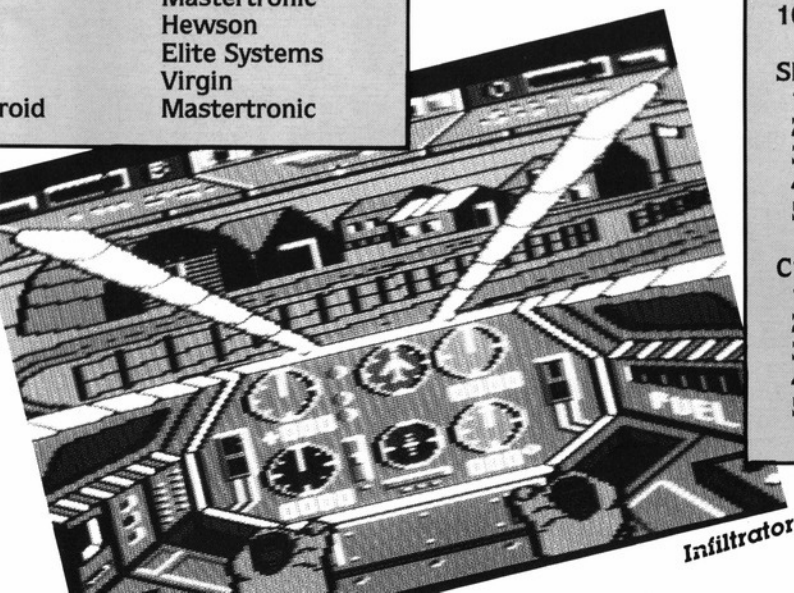
Rasmus Kirkegård Kristiansen





HITS

	Ocean
	Imagine
	Gremlin Graphics
	Elite Systems
	Imagine
	Mastertronic
	Hewson
	Elite Systems
	Virgin
roid	Mastertronic



Infiltrator

TOP 25 - de bedstsælgende spil i Danmark netop nu

1	(4)	Colossus 4 Chess	CDS
2	(1)	Rambo	Ocean
3	(-)	World Cup Carnival	US Gold
4	(-)	They Sold A Million II	Hit Squad
5	(-)	V	Ocean
6	(7)	Commando	Elite Systems
7	(-)	Bomb Jack	Elite Systems
8	(3)	Winter Games	Epyx
9	(-)	Empire	Firebird
10	(-)	RMS Titanic	Electric Dreams
11	(2)	Yie Ar Kung Fu	Imagine
12	(-)	International Karate	System 3
13	(-)	Way of the Tiger	Gremlin Graphics
14	(-)	Infiltrator	Action
15	(-)	Legend of the Amazon Women	US Gold
16	(6)	They Sold a Million 1	Hit Squad
17	(-)	Pitstop I	Eurogold
18	(9)	Summer Games II	Epyx
19	(-)	Frankie goes to Hollywood	Ocean
20	(11)	Uridium	Hewson
21	(5)	Rock And Wrestle	Melbourne House
22	(8)	Zoids	Martech
23	(-)	Golf Construction Set	Ariolasoft
24	(-)	Batman	Imagine
25	(-)	Alter Ego	Activision

COMMODORE 64 TOP TI:

1	(-)	Colossus 4 Chess	CDS
2	(-)	World Cup Carnival	US Gold
3	(-)	Bomb Jack	Elite Systems
4	(3)	Winter Games	Epyx
5	(1)	Rambo	Ocean
6	(-)	They Sold A Million II	Hit Squad
7	(-)	Empire	Firebird
8	(-)	V	Ocean
9	(4)	Commando	Elite Systems
10	(-)	International Karate	System 3

AMSTRAD TOP TI:

1	(-)	They Sold A Million II	Hit Squad
2	(-)	Winter Games	Epyx
3	(-)	Batman	Imagine
4	(-)	Bomb Jack	Elite Systems
5	(1)	Colossus 4 chess	CDS
6	(-)	Saboteur	Durell
7	(-)	Commando	Elite Systems
8	(-)	The Way of The Tiger	Gremlin Graphics
9	(2)	Rambo	Ocean
10	(-)	Fifth Axis	Loricell

SPECTRUM TOP 5:

1	(-)	Samantha Fox Strip Poker	Martech
2	(-)	Bomb Jack	Elite Systems
3	(1)	Winter Games	Epyx
4	(-)	They Sold A Million II	Hit Squad
5	(-)	Green Baret	Imagine

C16 TOP 5

1	(1)	Commando	Elite Systems
2	(5)	Winter Olympics	Tynesoft
3	(-)	Berks Trilogy	CRL
4	(-)	Killapede	Players
5	(-)	Robin to The Rescue	Solar Software

FINALISTE

Det velkendte sorte cartridge til at proppe i expansionsporten, kender vi alle, og ved, at det findes i mange forskellige variationer. Et er det rene mareridt for softwarehusene (Icepic, Freeze Frame), et andet er en drøm for anmelderne (Game Killer), ja der er snart ingen grænser for hvad der kan proppes ind i denne sorte æske. En ting er sikkert, der er godter i den hver gang.

"The Final Cartridge", er efter sigende det sidste, du behøver af den slags. Det indeholder simpelthen "alt godt fra Silicon Valley". Så lad os gå i lag med "bæstet", og se hvad det rummer.

På pladserne! Klar! Værsgo' og sig velkommen til finalisten. Vores gæst er "The Final Cartridge", som netop er dukket op på det danske marked. "SOFT Specials" Henrik Bang har underlagt det en grundig test.

Let's go for it!

Lige som med alle de andre cartridges du bruger i din 64'er, skal du slukke computeren, før du putter det i expansionsporten. Det ligner alle de andre, bortset fra en lille switch, og en rød knap. Switchen skal stå mod venstre før vi starter,, og nix pille ved den røde knap. Hvis du bruger 64 mode på en 128'er, skal du holde Commodoretasten nede, for at starte op det rigtige sted. Der bliver med andre ord ikke automatisk sprunget over i 64'er mode, som med alle de andre. Foran dig står nu en menu, hvor 4 af dine funktionstaster er beskrevet.

F1=RESET, F2=MONITOR, F3=STAND.64 og F4=START UP. F4 skal vi starte med, da det er en god ting at have "clearet mind" før vi starter. Det ville måske være på sin plads, lige kort at forklare hvad alle de andre betyder.

F1 bruges efter at dine små pilfingre har trykket på den røde knap på cartridget. Ved at trykke F1, sørger du for at gemme det program der eventuelt har været i hukommelsen, før du trykkede på den røde knap. hvis du derefter bruger OLD kommandoen, vil dit program ganske rigtigt dukke frem af hukommelsestågerne. F2 er jo ganske selvforklarende, da den fremkalder "The Final Cartridges" indbygede maskinkodemonitor. F3 skal du bruge, hvis du vil loade et program ind med ganske normal 64 opstart. Alle "The Final Cartridges" faciliteter slås fra, undtagen "Freeze Frame". F4 er du jo allerede helt familiær med.

Vi befinder os nu i slaraffenland med kommandoer i så stort et tal, at det næsten ikke er til at overskue. Men først og fremmest har du forøget din hukommelse med ikke mindre end 24 Kilo RAM. Hva' behar! De ekstra 24 K RAM, skal du dog lave et 5 linies program, for at gå til, men det står alt sammen i vejledningen.

I "The Final Cartridge" opstart, kan du via nydefinerede funktionstaster anvende dem til følgende:

F1=LIST, F2=MONITOR, F3=RUN, F4=FLOAD (bruges til sikkerhedskopier), F5=DLOAD", F6=DSAVE", F7=SYS"$ (virker som katalog), F8=SYS".

64'eren bliver til en 128'er

Ja, der er en masse faciliteter i vente til en 64'er ejer. Mange af kommandoerne som findes i BASIC 7.0, kan såmænd også findes i "The Final Cartridge". Der er en AUTO funktion, der virker som på 128'eren. De kan Delete større sekvenser. Noget ret lækkert er en OLD funktion, som kan hente et NEW'et program tilbage.

HELP er endnu en hjælpeutility, der kan bruges hvis der er fejl i dit indtastede program. Skriv HELP, og linien med fejlen i, vil dukke frem på skærmen. En RENUMber er det også blevet til. Her kan du renummerere dit BASIC program, inklusive GOTO og GOSUB.

Som en anden lille lækker detalje, har "The Final Cartridge" også en FIND, der kan finde specifikke data i dine programmer. F.eks. en tekststreng eller lignende.

APPEND vil gøre det muligt for dig, at "merge", altså lægge et program frabånd, bagi dit program i hukommelsen. Linienumrene må blot ikke være ens.

Dejlige diskommandoer

For diskettefolket er der en hel række ekstra kommandoer, der vil gøre den daglige brug både nemmere og hurtigere.

Hvis du vil indlæse diskkataloget, trykker du blot F7. Kataloget vil her blive indlæst, uden at et eksisterende program i hukommelsen ødelægges.

SYS er en kommando, som nu bliver brugt på en helt anden måde. Nu anvendes den som aktivering af den kendte:

OPEN1,8,15"

Det letter arbejder med diskettestationen betydeligt. I stedet for SYS kan der også bruges kommandoen @, der giver samme resultat, men kun kan aktiveres fra maskinkodemonitoren.

DAPPEND har nogenlunde samme funktion som APPEND, forskellen ligger i, at vi nu arbejder med diskettestationen. SYS er et slags trylleord, i forbindelse med "The Final Cartridge". SYS bruges til at lette sletning af filer eller formattering. En 128-like kommando er DLOAD, der bevirker at du godt kan stryge de sidste to parametre i load kommandoen. Nu kan du bare skrive:

DLOAD"SOFT SPECIAL

Så loader programmet SOFT SPECIAL ind. Det er ikke nogen fejl at der ikke er noget anførselstegn efter SOFT SPECIAL, det er nemlig heller ikke nødvendigt at anføre.

DSAVE vil for den kvikke læser (dig) være en selvfølge. Den virker nemlig på samme måde som DLOAD, men i dette tilfælde "saver" vi. Du bliver da også fodret med en DVERIFY, nu vi er i gang. Den virker som den sædvanlige Verify til diskprogrammer.

Tapeturbo for båndspecialister

Der er også guf til båndspillerne, nemlig en tapeturbo, der forøger indlæsningshastigheden med ca. 10 gange. Her anvendes de helt normale kommandoer. Men for at indlæse med turbohastighed, skal du først have savet programmet med "The Final Cartridge", altså ikke noget nyt her. En sjov ting er dog at du kan anvende markedets andre turbosavede programmer. Dem skal du blot indlæse med LOAD"PRG.NAVN",1,5. Ulempen er dog at ikke alle virker, og at turboindlæsning overhovedet ikke kan bruges på originale spil eller programmer på bånd, p.g.a. beskyttelsen. I hvert fald ikke med mindre du saver en ny version med "Freeze Frame" delen i "The Final Cartridge", og så indlæser denne nye ubeskyttede version.

Lidt for enhver

Der er også nogle kommandoer som alle kan få glæde/brug for.

LIST kommandoen kan nu liste ethvert program. Også dem der er

listbeskyttet (hvis der er brugt "REM SHIFT L", eller lign.).
MONITOR, som bringer dig over i maskinkodemonitoren. Her kan du assemblere og disassemblere med scoll både frem og tilbage. Virkeligt lækkert at arbejde med. Funktionstasterne har i monitoren fået tildelt nogle nye kommandoer, nemlig:
F1=Alle ROM sat til (som normal opstart), F3=Alt ROM slået fra, F5=Diskkomandoer eller diskstatus, og F7=Katalog.
Til tider kan monitoren i øvrigt minde en hel del om den kendte Handic monitor, som i snart mangeår har været brugt af alle smarte maskinkodeprogrammører. I monitoren kan du save/loade maskinprogrammer, fylde et område af hukommelsen, flytte blokke, sammenligne blokke, søge efter tal eller strenge, bankswitche og meget, meget mere.
KILL er en kommando, som H&P Computers ikke i deres vildeste fantasier kan forestille sig du får brug for. Ikke desto mindre er den der, og den kan slå alle de ekstra faciliteter fra.
Grunden til at de ikke tror (håber), at du får brug for den, er at de er meget sikre i deres sag, når de siger at "The Final Cartridge" overhovedet ikke optager nogen plads i hukommelsen.
TYPE laver såmænd bare din Commodore computer, tilsluttet en printer om til en elektronisk skrivemaskine lig en vores søsterblad "COMputer" tidligere har vist under 64'er magi.
Ønsker du at arbejde med HEXadecimale tal, i stedet for DECimale, skal du nu bare skrive et $-tegn foran. Nu er 64'eren klar over at nu skal vi regne i HEX.

Indbygget Centronics printerinterface

Har du en ikke kompatibel Centronicsprinter, er "The Final Cartridge" forsynet med et Centronics interface. Det virker på den måde, at du sætter et parallelt kabel til printeren, og cartridget sørger så for dataoverførslen. I manualen står beskrevet hvordan du skal håndtere to forskellige printere, nemlig Epson og en ukendt Smidt Corona printer. Her skulle det være muligt (også på andre typer printere), at udprinte alle Commodore grafiktegn og direkte skærmdumps, fra spil eller måske Print Shop, en af de populære printerprogrammer.

Computeren som programfryser

I "Freeze Frame" afdelingen, kan du "fryse" ethvert program. Når det er gjort, kan du printe skærmbilledet ud på printeren, eller du kan lave en backup til enten bånd eller disk. Det må lige her bemærkes, at ifølge lovgivningen i dag, må du lave en backup til eget brug, men at du ikke må videreformidle, dvs. udlåne, sælge, videredistribuere, eller på anden måde lade din backup forlade dit værelse. Og i det øjeblik du sælger originalprogrammet, skal du destruere din backup med det samme - sådan siger lovgivningen det i dag.

Konklusion

Jeg må sige, at "The Final Cartridge" stort set lever op til de forventninger der er stillet til det. Ja, det er godt.
Det er ikke godt at vide om der fremkommer fejl ved længere tids brug, men jeg havde ikke nogen under testen. Tag og køb det. Når du har haft det et stykke tid, er det svært at forestille sig, hvordan det var ikke at have et. Prisen hos JD-Totalinformation, der importerer cartridget, ligger på kr. 685.-.

Henrik Bang

Dette flotte skærmbillede er designet med Laser BASIC, og tog kun en halv time at konstruere.

Smart BASIC

Hvis 64'erens BASIC bare var lidt bedre, hører man overalt i verden. Det er måske lige netop hvad den kan blive, hvis du investerer i Laser BASIC fra Ocean.

Alle 64 ejere får nemlig et helt fantastisk stykke værktøj hvis de køber Laser BASIC.

Med Laser BASIC er det kun din forvredne hjerne, der sætter en stopper for morskaben.

Laser BASIC er lige til at gå til, for der medfølger en helt fantastisk manual.

Den fører dig hele, eller næsten hele vejen gennem Laser BASIC's uudtømmelige muligheder.

Programmet var i starten udviklet med tanke på video spil. Derfor er der gjort noget særligt ud af grafik, sprites og lyd-kapacitet. Og altsammen udførligt forklaret.

Ikke kun til spil

I Laser BASIC får du ikke "kun" mulighed for at lave spil. Det er hovedsageligt i det første modul (af 3) at vi kommer ind på spil.

Laser BASIC er som sagt bygget op af 3 moduler. Det første modul omhandler "The Sprite Generator Program", hvor du kan skabe dine egne sprites på en langt nemmere og mere avanceret måde end før. De er sandelig også blevet nemmere at håndtere. Laser BASIC har kommandoer til at "drible" med sprites og data. Men i "The Sprite Generator Program" har du et stykke værktøj til at designe og editere dine sprites alene, og så har du Laser BASIC til at skrive programmet (spillet) med.

Der er også muligheder for dem der ikke er så kreative, i kunsten at skabe en sprite eller tre. På disken er der nemlig allerede to sæt sprites, der allerede er defineret, lige til at bruge. De ligger i "Spritesa" og "Spritesb". Ocean giver afkald på alle rettigheder på kreationerne af disse sprites. Det betyder at du i realiteten kan bruge dem i et spil, du har tænkt dig at sælge, uden at få vrøvl med copyright osv.

Men for dig der vil prøve selv, er der felter der er specielt genereret til at skabe dine sprites på. Her kan du tegne dem punkt for punkt. Du kan læse alt om hvordan, og hvor du kan skabe og arbejde med sprites i din manual.

Laser BASIC's fortolker-enhed

Det næste modul er "The Laser BASIC Interpreter", hvilket betyder "Laser BASIC tolken".

Du har en lækker udbygget BASIC-version, som giver dig adgang til struktureret programmering. Vi ser sekvenser der snerper henad Pascal og Comal, der jo er meget anerkendte strukturerede programmeringssprog.

En hel pose nye kommandoer

Du får bl.a. en pose med 256 ekstra konstanter. Disse nye kommandoer kan inddeles i fire grupper: Strukturerede programmerings kommandoer, værktøjs kommandoer, grafik kommandoer og lydkommandoer.

Du får IF-THEN-ELSE, REPEAT UNTIL, WHILE-WEND, og mange mange flere. Alle disse hjælpekommandoer skulle kunne afskaffe spaghetti-kodningen, som vi hidtil har måtte ty til med 64'erens egen BASIC.

Du får yderligere nemmere ved at redigere dine programmer med RENUMber-, AUTO-, og DIRectory-kommandoer.

Så har du mulighed for at stoppe dine program-listninger med et tryk på "space-bar", en feature der også huserer i Comal.

Du kan "disable" taster, lave pro[illegible]durer, labels og meget meget andet. Og hele denne godtepose er konstrueret af David Hunter tilpasset specielt til dig.

Compileren er ekstra udstyr

Det tredie modul i denne vidunderpakke, er en Laser BASIC Compiler. Denne compiler skal desværre købes ved siden af. Den kan oversætte dine programmer (spil) til hurtig maskinkode og dine programmer kan derefter køres uafhængigt af Laser BASIC.

Vi har imidlertid også testet compileren, den er beskrevet andetsteds i bladet.

Tilbage er der vist kun at sige, god fornøjelse. Det kunne jo være sjovt, om vi fik nogle softwarehuse i Danmark, så bare kløj på.

Henrik Bang

BAT

Tegneseriens firskårne og muskuløse he-man er klar til at fortsætte sin evige kamp mod kriminalitet og andet "snavs", denne gang på din Spectrum eller Amstrad.

Computeriserede eventyr er Oceans speciale. Denne gang har spilfirmaet hevet barndomshelten Batman ud af hatten, og hans evige ven og hjælper Robin er taget til fange af luskebuksen Joker - Batmans værste fjende. Listige Riddler har også haft en finger med, men hvis du frelser vidunderbarnet fra de to, kan du med rette kaldes tegneseriehelt af første grad.

Outreret påklædning

For overhovedet at have en chance for at kunne komme ud af den elskede Bathule - der er lokaliseret dybt under Gotham City - behøver vor helt sit Batudstyr. Desværre er det åbenbart længe siden, at Batmans mor har været på besøg. I hvert fald flyder hans fire Batudstyrdele rundt i hulen uden noget synligt system...

Så snart du har valgt mellem joystick- og tastaturkontrol samt tilpasset lyden til lige netop dit behov - Nasty, Useful eller Late At Night - er Batman klar til kampen mod det onde. Ved tryk på Play Game-optionen spilles der et lille Bat-tema, og få øjeblikke senere får man så selve mesteren i billedet. Ved hjælp af sin Batstang glider han lige så stille og roligt ned til den rodede hule, hvor han stiller sig på gulvet, klar til at bliver guidet rundt af dig.

Helt fra første øjeblik ser du, at din gamle tegneseriehelt ikke er evigung - han er i hvert fald faldet lidt af på den. Batman er dog stadigvæk ikke til at tage fejl af: Den uundværlige maske, kappe og de sorte badebukser gør ham jo let genkendelig (hvem andre ville løbe sådan rundt helt frivilligt, spørger jeg bare?). Men i Oceans computerinkarnation ser han temmelig skeløjet ud, musklerne er skrumpet betydeligt, og sandelig om han ikke også er blevet udstyret med en lille topmave. - Det eneste statussymbol, der mangler for at gøre billedet komplet, er en halvmåne... men det er måske derfor, han altid går rundt med en "badehætte" på hovedet.

Lovens lange arm har også fået nogle andre vaner. Batman er faktisk blevet mere krævende. At tålmodighed er en dyd, er tilsyneladende gået i glemmebogen. Lige så snart han ikke får lov til at "motionere" rundt i hulen, bliver han utålmodig, hvilket han åbenbart ikke ser nogen som helst grund til at skjule. Hænderne placeres i siden, han begynder at småtrippe (er det mon i virkeligheden udtryk for, at han skal på det "lille hus"?), og billedet bliver anklagende. Eller han er måske snarere fjern i blikket, fordi han netop ikke nåede på toilettet???!!

I Bathulen

Som vi ved, er Batman - udover sin outrerede påklædning - temmelig nær på at være et normalt menneske. Og normale mennesker kan jo ikke flyve ligesom Superman. Så man er som det første nødt til at finde sit Batudstyr.

Batudstyret består af Batboots'-ne, Batbag'en, Battruster'en og Batbelt'et. Hvor Batboots'ne giver Batman mulighed for at hoppe (flyve), og Batbag'en er til alle de interessante sager, man måtte støde på. Battrust og Batbelt er til flyvningen, hvor førstnævnte giver Batman horisontal kontrol over faldet, og sidstnævnte del er noget så genialt som et bælte, der halverer tyngdekraften. En halvering af tyngdekraften giver jo en fordoblet faldtid, hvilket igen giver Batman et dobbelt så langt "hop".

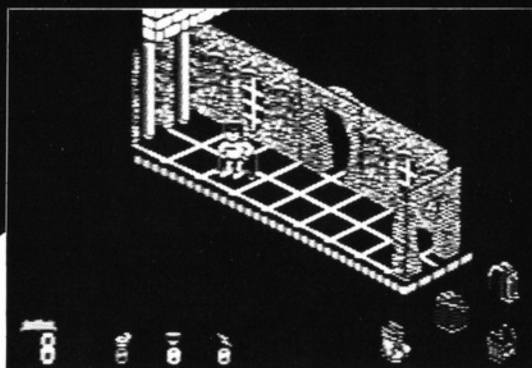
Indsamlingen af disse fire udstyrsdele var for så vidt ikke noget særligt problem, hvis ikke Joker havde fyldt Bathulen op med et sandt hav af sine dødbringende hjælpere samt nogle forvirrende forhindringer!

Programmet er faktisk bygget så snedigt op, at det er umuligt at komme særligt langt rundt i Bathulen, uden man er i besiddelse af de fire Batdele. Men når først du er godt udrustet, står alle døre åbne.

Batfortøjet

Selv om Batman har samlet sit Batudstyr, betyder det på ingen måde, at eventyret er på vej mod sin slutning. End ikke Batfartøjet har superskurken Joker skånet. Fartøjet er blevet splittet i syv stykker og ligger nydeligt spredt ud over alle de 150 rum.

MAN



Batman har godt nok mulighed for at hente ekstra styrke til alle rejsens farer. Han vil på sin vej støde på fire ekstra kræfter, der er repræsenteret i form af nogle små batmænd. Disse batmænd kan enten give den rigtige Batman ekstra liv, skjolde, der gør ham usærlig i kort tid, energi, som giver Batman ekstra fart, eller "hop", der sætter ham i stand til at flyve dobbelt så højt som normalt.
Alle disse ekstra kræfter og de ni liv fra spilstarten kan dog på ingen måde opveje alle Jokers djævelske hjælpere. Foruden sine håndgangne mænd har Joker endda også placeret neutralizers - der fratager Batman sin ekstra styrke - rundt omkring i hulerne. Det er vel unødvendigt at nævne, at Batman ikke kan se forskel på neutralizere og de ekstra kræfter...
Når først Batman har været alle de 150 rum igennem og opsamlet de famøse syv dele, bliver fartøjet teleporteret til sin affyringsrampe. Så snart du også har lokaliseret denne rampe, gælder det om at varme motorerne op og finde Robin.

Hvad med lidt tips?

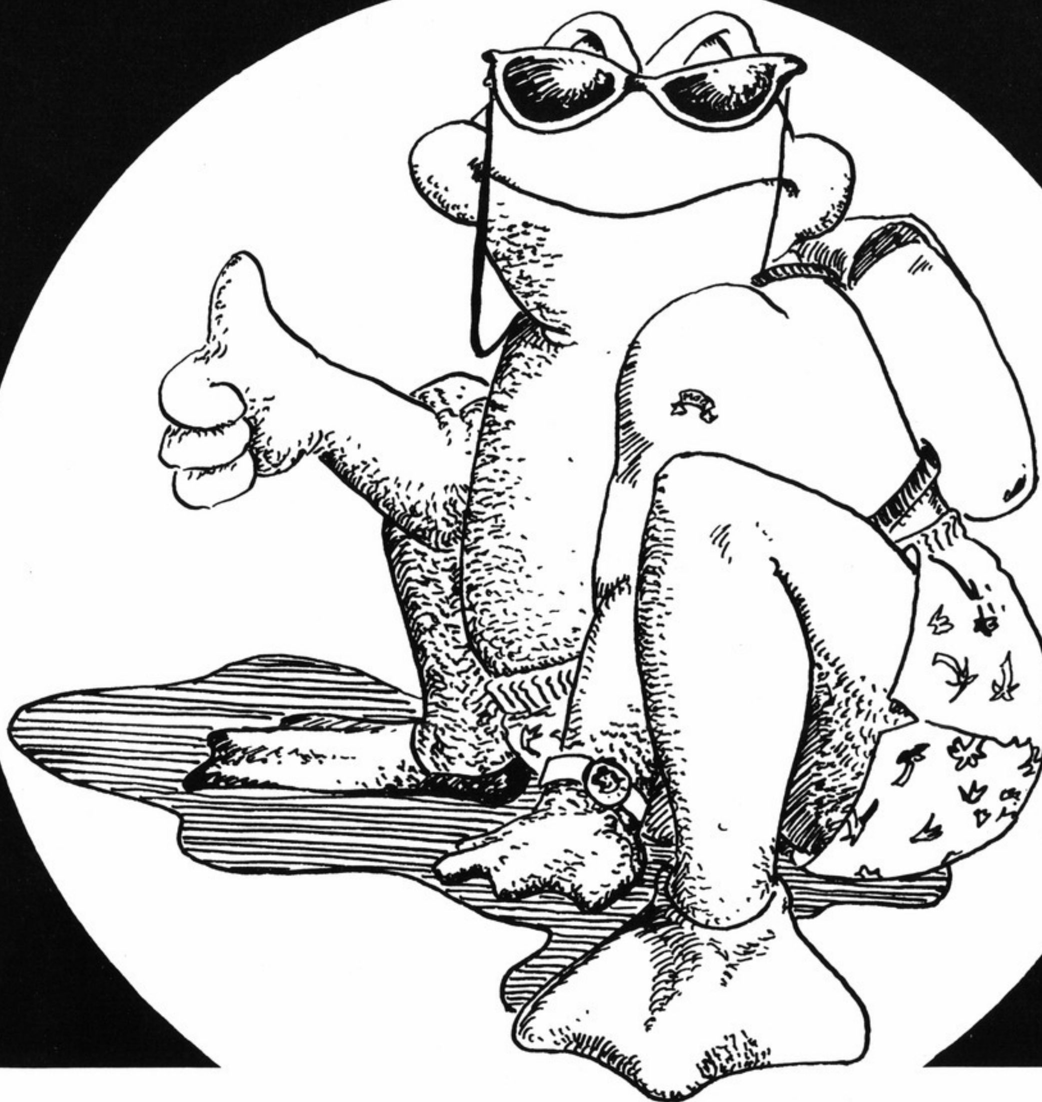
Det svære i spillet bygger ikke så meget på den praktiske udførelse som på selve problemet - når først man har fået ideen, er det hele faktisk utroligt simpelt. For det første er de Batboots'ne absolut nødvendige for, at komme videre til andre niveauer - men uden alle fire ting vil du støtte hovedet mod en mur på et tidspunkt. Af de fire dele er det nok Battrusteren, der er mest "tricky" at få fat i - men når først du har fundet løsningen, vil du helt sikkert græmme dig gul og grøn over, at det ikke lykkedes tidligere. Denne følelse er du imidlertid tvunget til at vænne dig til, den vil nemlig gentage sig mange gange, før BATMAN er løst.
Uden at røbe for meget om, hvordan Battrusteren nås, kan jeg dog sige, at du skal starte med at skubbe kuglen hen på skammelen. Endvidere skal du stå utroligt langt ude på stenene (du skal så at sige kun stå på din kappe) for at undgå at blive spiddet på gulvet. Husk i øvrigt, at du har rygsækken på ryggen.
Hold også et vågent øje med de steder på kortet, hvor man enten kommer et eller flere niveauer nedad. Det kan nemlig betyde, at du falder ned i samme øjeblik, du træder ind af døren. Skriv dig desuden bag øret, at både sten og skildpadder kan fungere som elevatorer!

Konklusion

De første ord, man får lyst til at udstøde, når man har set de første par Bathuler, er Knight Lore. Så snart man er kommet længere ind i programmet, synes prædikatet dog at være temmelig uretfærdigt over for BATMAN.
BATMAN har en utrolig flot animation, og lokaliteterne er helt klart større og mere detaljerede end Ultimate-klassikeren. Den tredimensionelle effekt er virkelig smuk, og det er en stor fordel i forhold til de andre 3D-programmer, at man kan se grunden under fødderne. Alle små detaljer, såsom den gennemsigtige bold - der virkelig er gennemsigtig, så man kan se dens baggrund - er også rigtige "imponatorer".
BATMAN er utrolig tiltrækkende med sine smarte gåder, hvor hver løsning vil lede dig hen til et andet originalt problem. Reinkarnationsstenene, der giver dig mulighed for at starte forfra fra dette punkt, er heller ikke nogen dårlig ide.
Oceans nye program vil helt sikkert blive spillet igen og igen på ethvert tidspunkt - som lysmuligheden Late At Night ganske rigtigt angiver.
Der er simpelthen ingen vej udenom: Ligegyldig hvilke undskyldninger og hvilken computer du kan diske op med, er BATMAN et "must". Det er bare med at tage benene på nakken og nå ned til din stambutik før alle de andre spilnarkomaner.

Morten Strunge Nielsen

Grafik:	11
Lyd:	9
Action:	10
Fængslende:	11
Kompleksitet:	11
Pris:	11



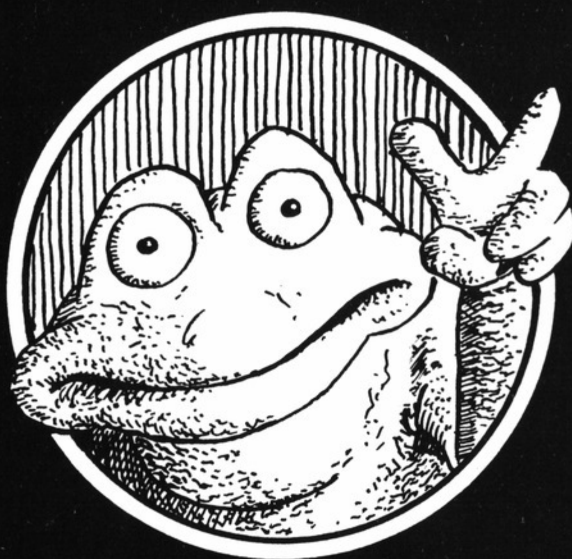
Amstrad Frogjump

Når frøen Philip skal over floden, får den problemer, så du får til opgave at give den en hjælpende hånd. Pas på at du ikke får en "sok". Der er i spillet en hiscore liste samt instruktioner.

Claus Blaabjerg

```
10 HI=10:HI$="Carlo":GOSUB 550:GOSUB 790:GOTO 1860
20 GOSUB 1630
30 GOSUB 1150:TAGOFF:PRINT CHR$(23);CHR$(1):TAG:GOSUB 480
40 REM ##############################
50 REM #### rykker traestammer ####
60 REM ##############################
70 c=1
80 FOR t=40 TO 190 STEP 30
90 a= INT(t/2)/10:b=a+0.5
100 IF c=1 THEN c=2 ELSE c=1
110 CALL &9000,49152+160*(a),c
120 CALL &9000,49152+160*(b),c
130 NEXT
140 f=0:IF y>95 AND y/96=INT(y/96) THEN f=-16
150 IF y>95 AND y/96<>INT(y/96) THEN f=16
160 x=x+f:IF x<1 THEN GOSUB 480:x=0:GOSUB 1500:GOTO 70
170 IF x>575 THEN GOSUB 480:x=575::GOSUB 1500:GOTO 70
180 GOSUB 250
190 REM ##############
200 REM #### tid ####
210 REM ##############
220 tim=tim-2:IF tim<4 THEN GOSUB 480:GOSUB 1500:GOSUB 1450:GOTO 70 ELSE IF tim
MOD 4=0 THEN GRAPHICS PEN 1:MOVE tim,1:DRAWR 0,14:GRAPHICS PEN 6
230 GOTO 70
240 REM ##########################
250 REM #### flytter philip ####
260 REM ##########################
270 j=JOY(0):IF j=0 THEN RETURN
280 x1=0:y1=0
290 IF j=1 THEN x1=0:y1=48:r=1
300 IF j=2 THEN x1=0:y1=-48:r=3
310 IF j=4 THEN x1=-32:y1=0:r=4
320 IF j=8 THEN x1=32:y1=0:r=2
330 IF x1=0 AND y1=0 THEN RETURN
340 SOUND 1,600,10,15,2,2
350 GOSUB 360:RETURN
360 MOVE x,y:PRINT fr1$(rt);:MOVE x,y-16:PRINT fr2$(rt);
370 x=x+x1:y=y+y1:rt=r
380 x1=0:y1=0
390 o1=TEST(x+16,y-12):o2=TEST(x+40,y-12):o3=TEST(x+1,y-16):o4=TEST(x+63,y-16)
400 IF y= 48 THEN 480
410 IF y=384 AND o3<>10 AND o1<>12 AND o4 <>10 AND o2<>12 THEN 420 ELSE GOTO 450
420 g1=01:G2=02:GRAPHICS PEN 13:GOSUB 480 :GRAPHICS PEN 6:GOSUB 1750:GOSUB 1450:
GOSUB 1620:fr=fr+1
430 IF fr=5 THEN SOUND 2,300,200,15,0,4:GRAPHICS PEN 13:FOR t=32 TO 576 STEP 128
:MOVE t,384:GOSUB 510:NEXT:fr=0:omg=omg+1:GRAPHICS PEN 6:sc=sc+omg*100:LOCATE 12
,25:PRINT sc;
440 GOTO 480
450 IF o1=0 OR o2=0 OR o2=10 OR O1=12 OR O1=12 THEN GOSUB 1500:GOTO 70
460 PAPER 10:TAGOFF:sc=sc+1:LOCATE 12,25:PRINT sc;:TAG:PAPER 0
470 REM ########################
480 REM #### tegner philip ####
490 REM ########################
500 MOVE x,y
510 PRINT fr1$(rt);:IF fr<>5 THEN MOVE x,y-16 ELSE MOVE t,368
520 PRINT fr2$(rt);
530 RETURN
540 REM ######################
550 REM #### Maskinkode ####
560 REM ######################
570 RESTORE 550:FOR k=0 TO 160:READ n:POKE &9000+k,n:NEXT
580 DATA 221,126,2,50,161,144,221,126,3,50
590 DATA 162,144,221,126,0,254,1,202,26,144
600 DATA 254,2,202,87,144,201,6,8,197,17
610 DATA 163,144,42,161,144,1,2,0,237,176
620 DATA 237,91,161,144,42,161,144,1,2,0
630 DATA 9,1,78,0,237,176,237,91,161,144
640 DATA 33,78,0,25,235,33,163,144,1,2
650 DATA 0,237,176,42,161,144,1,0,8,9
660 DATA 34,161,144,193,16,198,201,6,8,197
670 DATA 17,163,144,42,161,144,1,78,0,9
680 DATA 1,2,0,237,176,42,161,144,1,178
690 DATA 0,9,1,2,0,237,176,42,161,144
700 DATA 17,79,0,25,235,42,161,144,1,77
710 DATA 0,9,3,237,184,237,91,161,144,33
720 DATA 163,144,1,2,0,237,176,42,161,144
730 DATA 1,0,8,9,34,161,144,193,16,185
740 DATA 201
```

```
750 FOR t=1 TO 15:READ a:1$=1$+CHR$(a):NEXT
760 DATA 67,108,97,117,115,32,66,108,97,97,98,106,101,114,103
770 RETURN
780 REM ##########################
790 REM #### definerer tegn ####
800 REM ##########################
810 SYMBOL AFTER 220:SYMBOL 255,255,254,254,252,220,136,0,0
820 SYMBOL 254,255,255,255,255,223,143,4,0
830 SYMBOL 253,171,147,71,71,47,31,4,0
840 SYMBOL 252,0,0,184,252,252,254,254,255
850 SYMBOL 251,0,64,227,247,255,255,255,255
860 SYMBOL 250,0,2,31,47,71,71,147,171
870 SYMBOL 234,0,0,1,83,37,55,31,3
880 SYMBOL 235,0,0,128,202,164,236,248,192
890 SYMBOL 236,7,63,127,103,51,112,0,0
900 SYMBOL 237,224,252,254,230,204,14,0,0
910 SYMBOL 238,0,0,112,51,103,127,63,7
920 SYMBOL 239,0,0,14,204,230,254,252,224
930 SYMBOL 240,3,31,55,37,83,1,0,0
940 SYMBOL 241,192,248,236,164,202,128,0,0
950 SYMBOL 242,0,44,62,54,6,15,15,31
960 SYMBOL 243,0,8,48,104,64,112,232,252
970 SYMBOL 244,31,15,15,6,54,62,44,0
980 SYMBOL 245,252,232,112,64,104,48,8,0
990 SYMBOL 246,0,16,12,22,2,14,23,63
1000 SYMBOL 247,0,52,124,108,96,240,240,248
1010 SYMBOL 248,63,23,14,2,22,12,16,0
1020 SYMBOL 249,248,240,240,96,108,124,52,0
1030 SYMBOL 232,0,82,36,169,74,60,0,0
1040 SYMBOL 230,0,3,15,31,25,25,31,15
1050 SYMBOL 229,0,192,240,248,152,152,248,240
1060 SYMBOL 228,3,3,192,252,3,3,252,192
1070 SYMBOL 227,192,192,3,63,192,192,63,3
1080 SYMBOL 226,24,90,126,60,24,60,66,66
1090 fr1$(1)=CHR$(234)+CHR$(235):fr2$(1)=CHR$(236)+CHR$(237)
1100 fr1$(2)=CHR$(242)+CHR$(243):fr2$(2)=CHR$(244)+CHR$(245)
1110 fr1$(3)=CHR$(238)+CHR$(239):fr2$(3)=CHR$(240)+CHR$(241)
1120 fr1$(4)=CHR$(246)+CHR$(247):fr2$(4)=CHR$(248)+CHR$(249)
1130 RETURN
1140 REM ##############################
1150 REM #### opsaetning af bane ####
1160 REM ##############################
1170 MODE 0:BORDER 0:GOSUB 1630
1180 PEN 2:ENT 1,4,100,1:ENT 2,10,-30,1:ENT 3,4,100,70:ENT 4,200,-1,1
1190 RESTORE 1150
1200 FOR t=5 TO 20 STEP 3
1210 READ a,b,c,d
1220 tr1$=CHR$(250):tr2$=CHR$(253)
```



```
1230 FOR g=1 TO a
1240 tr1$=tr1$+CHR$(251):tr2$=tr2$+CHR$(254):NEXT:tr1$=tr1$+CHR$(252):tr2$=tr2$+
CHR$(255)
1250 FOR g=0 TO b
1260 LOCATE g*(a+c)+d,t:PRINT tr1$:LOCATE g*(a+c)+d,t+1:PRINT tr2$
1270 NEXT:NEXT
1280 DATA 1,1,8,3
1290 DATA 3,1,8,5
1300 DATA 3,1,7,4
1310 DATA 4,0,4,5
1320 DATA 3,1,7,1
1330 DATA 5,1,4,2
1340 PEN 1
1350 PEN 10:q$=STRING$(20,CHR$(232)):LOCATE 1,1:PRINT STRING$(20,CHR$(143))
1360 PEN 1: LOCATE 1,23:PRINT q$;q$;:LOCATE 1,1
1370 b=0:LOCATE 1,2:RESTORE 1350
1380 READ a
1390 IF a=2 AND b=0 THEN a=0:b=1:RESTORE 1430:LOCATE 1,3:GOTO 1380
1400 IF a=2 AND b=1 THEN GOTO 1440
1410 IF a=1 THEN PEN 10:PRINT CHR$(143); ELSE PEN 1:PRINT CHR$(232);
1420 GOTO 1380
1430 DATA 1,0,0,1,1,0,0,1,1,0,0,1,1,0,0,1,1,0,0,1,2
1440 PAPER 10:LOCATE 7,25:PEN 1:PRINT "SCORE 0    ";STRING$(3,CHR$(226));:LOCATE
 1,1:PAPER 0:li=3:fr=0:omg=0
1450 TAGOFF:LOCATE 1,25:PRINT"       ";:MOVE 1,1:DRAWR 0,14:DRAWR 188,0:DRAWR 0,-
14:DRAWR -188,0:MOVE 8,8:FILL 3:tim=188:TAG
1460 x=304:y=48:rt=1
1470 GRAPHICS PEN 6
1480 RETURN
1490 REM ##################
1500 REM #### DOD !!! ####
1510 REM ##################
1520 IF O1=12 OR O2=12 THEN GRAPHICS PEN 13:GOSUB 480:GRAPHICS PEN 6
1530 SOUND 1,200,280,10,3,3:GOSUB 1610:FOR t=26 TO 0 STEP -1:INK 6,t:INK 4,t:INK
 7,t:INK 11,T:INK 12,T:FOR g=1 TO 100:NEXT:NEXT:GOSUB 1610:GOSUB 1630
1540 li=li-1:TAGOFF:LOCATE 1,1:PRINT CHR$(23);CHR$(0):PAPER 10:LOCATE 18+li,25:P
RINT" ";:PAPER 0:LOCATE 1,1:PRINT CHR$(23);CHR$(1):TAG:IF li=0 THEN 1830
1550 IF O1=12 OR O2=12 THEN GRAPHICS PEN 13:GOSUB 480:GRAPHICS PEN 6
1560 IF omg>4 THEN 1600
1570 timf=INT(tim/4)*4
1580 tim=tim+100-(omg*20):IF tim>188 THEN tim = 188 ELSE IF tim MOD 4<>0 THEN ti
m=INT(tim/4)*4
1590 GRAPHICS PEN 1:FOR t=timf TO tim-4 STEP 4:MOVE t,1:DRAWR 0,14:NEXT
1600 GOSUB 1680:GOSUB 1460:GOSUB 480:RETURN
1610 MOVE x,y:PRINT CHR$(230);CHR$(229);:MOVE x,y-16:PRINT CHR$(228);CHR$(227);:
RETURN
1620 REM ########################
1630 REM #### vaelger farver ####
1640 REM ########################
1650 RESTORE 1630:FOR T=0 TO 15: READ A:INK T,A:NEXT
1660 DATA 1,6,12,25,19,19,19,19,19,19,0,19,19,19,19,19
1670 RETURN
1680 c=1:FOR t=40 TO 190 STEP 30
1690 a=INT(t/2)/10:b=a+0.5
1700 IF c=1 THEN c=2 ELSE c=1
1710 t2=INT(RND*5)+2
1720 FOR t1=1 TO t2:CALL &9000,49152+160*(a),c:NEXT
1730 FOR t1=1 TO t2:CALL &9000,49152+160*(b),c:NEXT
1740 NEXT:RETURN
1750 TAGOFF:PAPER 10:GRAPHICS PEN 1:FOR t=tim-4 TO 2 STEP -4
1760 MOVE t,1:DRAWR 0,14
1770 sc=sc+10
1780 LOCATE 12,25:PRINT sc;
1790 SOUND 1,1000,4,15,1,1
1800 IF SQ(1)<>4 THEN 1800
1810 NEXT:TAG:PAPER 0:GRAPHICS PEN 6:RETURN
1820 LOCATE 1,1
1830 WINDOW #1,5,15,10,16:PAPER #1,10:CLS #1
1840 TAGOFF:PRINT CHR$(23);CHR$(0):INK 4,0,24:PEN #1,4:PRINT #1:PRINT #1:PRINT #
1:PRINT #1," GAME OVER":FOR t=1 TO 5000:NEXT:GOTO 1860
1850 REM ##############################
1860 REM #### instruktioner o.s.v. ####
1870 REM ##############################
1880 GOSUB 2050:MODE 0:INK 0,16:BORDER 16:INK 1,10:INK 2,24:INK 3,2:INK 4,3:INK
5,24,14:INK 6,1:INK 7,19:INK 8,0
1890 IF sc<hi THEN 1930
1900 IF INKEY$<>"" THEN 1900 ELSE INPUT "indtast dit navn";hi$:hi=sc
1910 CLS
1920 IF LEN(hi$)>11 THEN hi$=LEFT$(hi$,11)+"."
1930 WINDOW #1,5,16,1,3:PAPER #1,1:CLS #1:PEN #1,2:PRINT #1:PRINT #1," FROG..JUM
P"
1940 PEN 1:LOCATE 1,5:PRINT"Et program udviklet af: ";:PEN 3:PRINT 1$
1950 PEN 4:PRINT:PRINT:PRINT" Hjaelp ";:PEN 5:PRINT"FROEN PHILIP";:PEN 4:PRINT"m
ed at komme sikkertover den forgiftede flod ved at hoppe   paa traestammerne."
1960 PEN 6:PRINT:PRINT"Du skal styrer ham  med et";:PEN 5:PRINT" Joystik"
1970 PEN 7:LOCATE 10,18:PRINT fr1$(1):LOCATE 10,19:PRINT fr2$(1)
1980 PEN 8:LOCATE 10,20:PRINT"^^":PRINT"    FROEN PHILIP"
1990 WINDOW #2,3,18,23,25:PAPER #2,8:CLS #2:PEN #2,7
2000 PRINT #2," HISCORE :";:PRINT #2,USING "####";HI:PRINT #2:PRINT #2."AF :";HI
$;:LOCATE 1,1
2010 IF INKEY$<>"" THEN 2010
2020 IF INKEY$="" THEN 2020
2030 SOUND 1,0,1,0:RELEASE 1:SOUND 1,0,1,0:RELEASE 1:sc=0:GOTO 20
2040 REM #################
2050 REM #### Melodi ####
2060 REM #################
2070 RESTORE 2050
2080 READ no:IF no=-1 THEN RESTORE 2080:GOTO 2080
2090 IF no>1000 THEN no=no-1000:SOUND 1,no,27,15:SOUND 2,no/2,27,15:SOUND 4,no/4
,27,15,5,5:SOUND 1,0,3,15:SOUND 2,0,3,15:SOUND 4,0,3,15:GOTO 2110
2100 SOUND 1,no,30,15:SOUND 2,no/2,30,15,5,5:SOUND 4,no/4,30,15,5,5
2110 ON SQ(1) GOSUB 2080:RETURN
2120 DATA 478,358,284,478,358,284,478,284,268,284,319,319,478,379,319,478,379,31
9,478
2130 DATA 319,284,319,358,284,478,358,284,478,284,268,284,319,319,478,379,319,47
8,379
2140 DATA 319,478,319,284,319,358,284,478,358,284,478,284,268,284,319,319,478,37
9
2150 DATA 319,478,379,319,478,319,284,319,358,284,478,358,284,478,284,268,284
2160 DATA 319,319,478,379,319,478,379,319,478,319,284,319
2170 DATA 284,284,358,358,319,284,284,1284,1284,284,268,268,1284,284,319,319
2180 DATA 1319.1319,319,1379,379,358,319,1319,319,379,379
2190 DATA 239,213,239,268,284,319,284,1284,284,379,319,358,1358,358,0,0,0
2200 DATA -1
```

Invasion



■ Jorden bliver invaderet af fremmede rum-uhyrer. Din opgave er at forsvare kloden mod den fremrykkende hær. Heldigvis har angriberne ingen våben, men de er til gengæld ret selvmorderiske. For hvis de kommer i nærheden af dit rumskib, sprænger de både dig og sig selv i luften. Spillet er skrevet i maskinkode, og byder derfor på lynhurtig grafik og fede lydeffekter.□

Marco Nielsen

```
1 REM 1197
10 FOR I=1 TO 20:PRINT"(CRSR NED)"
   :NEXT:POKE 53280,0:POKE 53281,0
   :GOSUB 470
20 PRINT"(L.BLAA,RVS ON,SPACE8)";J$;
   "            (RVS OFF)"
30 PRINT SPC(12)"(CRSR NED2)"RIGHT$(
   J$,13)
40 PRINT SPC(14)"(CRSR NED2)PRESENTS"
50 PRINT SPC(6)"(CRSR NED2)C O S M I
    C - W A R R I O R"
60 PRINT"(CRSR NED2,CYAN,SPACE3)";N$
70 PRINT SPC(7)"(CRSR NED,
   RØD)>> JOYSTICK I PORT 2 <<"
80 PRINT SPC(7)"(CRSR NED3,
   GUL)LAESER DATA, VENT LIDT...."
90 PRINT"(CRSR NED4,RVS ON,L.BLAA,
   SPACE8)";J$;"          (RVS OFF)";
100 POKE 2023,160:POKE 2023+54272,14
110 FOR I=1145 TO 1834:POKE I+54272,1
120 IF I=1457 THEN GOSUB 150
130 NEXT
140 GOTO 190
150 PRINT"(HOME,CRSR NED11,HVID)";
160 FOR Y=1 TO 10:PRINT SPC(6)"(CRSR
    OP)C O S M I C - W A R R I O R"
    :FOR X=1 TO 50:NEXT X
170 PRINT SPC(6)"(CRSR OP,SPACE27)"
    :FOR X=1 TO 50:NEXT X:NEXT Y
```

```
180 PRINT SPC(6)"(CRSR OP,
   GRØN)C O S M I C - W A R R I O R(
   CRSR NED9)":RETURN
190 AA=49151:FOR I=49152 TO 51495 ST
   EP 35
200 FOR X=1 TO 35:AA=AA+1:READ B
   :C=C+B:POKE AA,B:NEXT
   :PRINT"(CRSR VENSTRE,SPACE)";
   :READ CK
210 IF C<>CK THEN GOTO 450
220 C=0
230 PRINT"(L.BLAA)●";:NEXT I:GOTO 250
240 SYS 49152
250 PRINT"(CLR,CRSR NED2)"
260 PRINT SPC(12)"COSMIC WARRIOR(CRS
   R NED2)"
270 PRINT"   FREMMEDE FRA  EN  ANDEN
    SOLSYSTEM"
280 PRINT"   HAR  FORLADT DERES DØDE
   NDE  PLANET"
290 PRINT"   FOR AT FINDE ET NYT. DE
   RES MAAL ER"
300 PRINT"   JORDEN !  DE KOMMER  I
    BØLGER  OG"
310 PRINT"   DIN  MISSION   ER   AT
    STYRE  DIT"
320 PRINT"   ATOM  RUM-KRYDSER  BEVA
   EBNET   MED"
330 PRINT"   LASER KANNON.  FJENDEN
    HAR  INGEN"
340 PRINT"   VAABEN  MEN  EN  SELV-0
   DELAEGGENDE"
350 PRINT"   MEKANISME.  HVIS DU KOM
   MER I NAER-"
360 PRINT"   MED AF DEM BLIVER DEN A
   KTIVERET OG"
370 PRINT"   EKSPLODERE."
380 PRINT
390 PRINT"   DU FAAR  100  POINTS FO
   R HVER RUM-"
400 PRINT"   SKIB DU SKYDER,
   OG MISTER 10 POINTS"
410 PRINT"   FOR HVER RUMSKIB DER NA
   AR JORDEN.."
420 PRINT SPC(9)"(CRSR NED2)TRYK FIR
   E FOR SPIL"
430 WAIT 56464,16:WAIT 56464,16,16
440 GOTO 240
450 PRINT"(CLR)DATA ERROR I EN AF DI
   SSE LINIER:":PRINT"(CRSR NED3)LIS
   T"AA-35"-"AA-6"(HOME)"
460 POKE 198,2:POKE 631,13
   :POKE 632,13:END

470 FOR I=1 TO 23
480 READ A$
490 J$=J$+CHR$(ASC(A$)-5)
500 NEXT
510 FOR I=1 TO 32
520 READ A$
530 N$=N$+CHR$(ASC(A$)-5)
540 NEXT:RETURN
550 DATA H,T,U,↑,W,N,L,M,Y,%,O,↑,X,P,
   %,X,T,K,Y,0,F,W,J
560 DATA G,↑,%,U,W,J,G,J,S,%,M,F,S,X,
   J,S,%,+,%,R,F,W,H,T,%,S,N,J,Q,X,J,
   S
49152 DATA 076,086,196,000,006,032,
   007
49159 DATA 075,003,000,004,062,017,
   000
49166 DATA 000,001,024,060,004,015,
   001
49173 DATA 254,008,003,000,000,000,
   002
49180 DATA 083,067,079,082,069,032,
   058,1406
49187 DATA 032,000,083,075,073,066,
   069
49194 DATA 032,058,032,000,065,078,
   071
49201 DATA 082,069,066,032,032,000,
   001
49208 DATA 000,032,032,032,032,032,
   032
49215 DATA 032,032,032,032,032,032,
   032,1432
49222 DATA 032,032,000,174,255,002,
   255
49229 DATA 002,173,000,220,041,015,
   201
49236 DATA 015,240,008,201,011,240,
   007
49243 DATA 201,007,240,045,076,182,
   192
49250 DATA 173,000,208,056,233,001,
   144,3882
49257 DATA 003,076,118,192,141,000,
   208
49264 DATA 206,016,208,076,182,192,
   170
49271 DATA 173,016,208,041,001,240,
   003
49278 DATA 142,000,208,236,016,192,
   144
49285 DATA 048,142,000,208,076,182,
   192,4256
49292 DATA 173,000,208,024,105,001,
   176
49299 DATA 003,076,160,192,141,000,
   208
49306 DATA 238,016,208,076,182,192,
   170
49313 DATA 173,016,208,041,001,208,
   006
49320 DATA 142,000,208,076,182,192,
   236,4238
49327 DATA 017,192,176,003,142,000,
   208
49334 DATA 173,014,192,208,015,173,
   000
49341 DATA 220,041,016,208,008,169,
   001
49348 DATA 141,014,192,076,203,192,
   096
49355 DATA 173,016,208,041,001,208,
   011,3748
49362 DATA 173,016,208,041,239,141,
   016
49369 DATA 208,076,229,192,173,016,
   208
49376 DATA 009,016,141,016,208,173,
   001
49383 DATA 208,233,022,141,009,208,
   173
49390 DATA 000,208,141,008,208,169,
   001,4229
49397 DATA 141,014,192,076,023,193,
   169
49404 DATA 033,141,004,212,174,073,
   192
49411 DATA 202,142,073,192,142,001,
   212
49418 DATA 173,009,208,056,233,002,
   141
49425 DATA 009,208,201,030,144,017,
   173,4205
49432 DATA 030,208,141,003,192,041,
   016
49439 DATA 240,006,032,068,193,076,
   040
49446 DATA 193,096,169,196,141,252,
   007
49453 DATA 169,200,141,073,192,169,
   000
49460 DATA 141,001,212,141,000,212,
   141,4132
49467 DATA 009,208,141,008,208,141,
   014
49474 DATA 192,096,173,003,192,041,
   014
49481 DATA 141,003,192,032,128,193,
   208
49488 DATA 001,096,141,008,192,010,
   141
49495 DATA 010,192,172,008,192,169,
   197,3866
49502 DATA 145,251,160,015,032,152,
   193
49509 DATA 032,003,197,173,003,192,
   073
49516 DATA 255,045,016,208,141,016,
   209
49523 DATA 172,008,192,152,024,105,
   192
49530 DATA 145,251,032,161,193,096,
   201,4434
49537 DATA 002,208,003,169,001,096,
   201
49544 DATA 004,208,003,169,002,096,
   201
49551 DATA 008,208,003,169,003,096,
   169
```

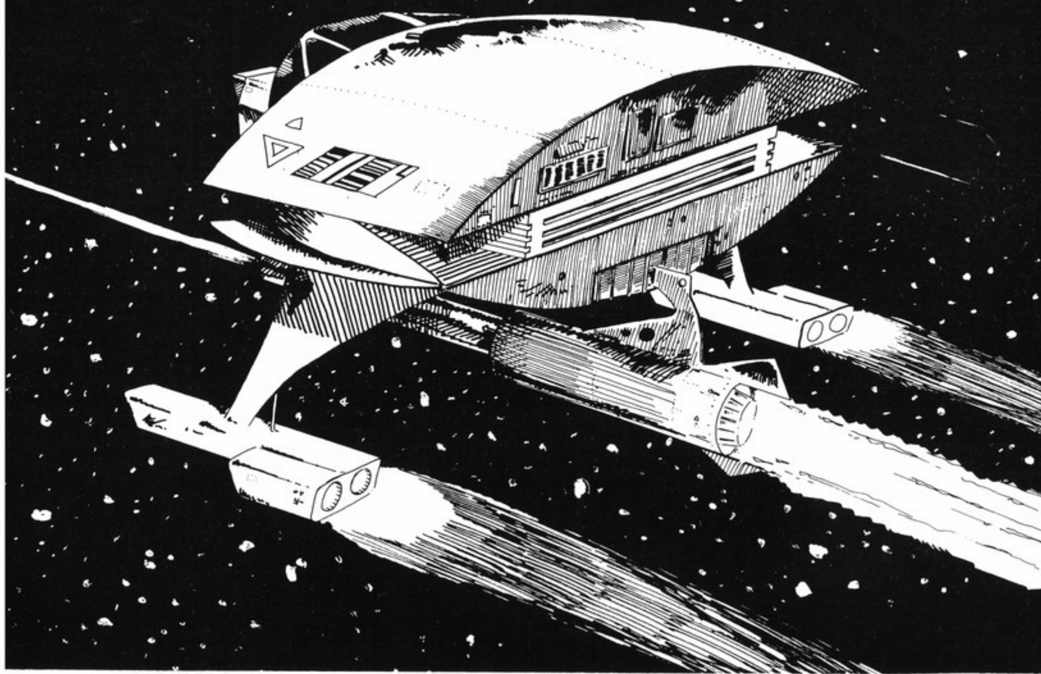
Vigtigt tip

COMMODORE

OPLYSNING TIL UDLISTNINGERNE

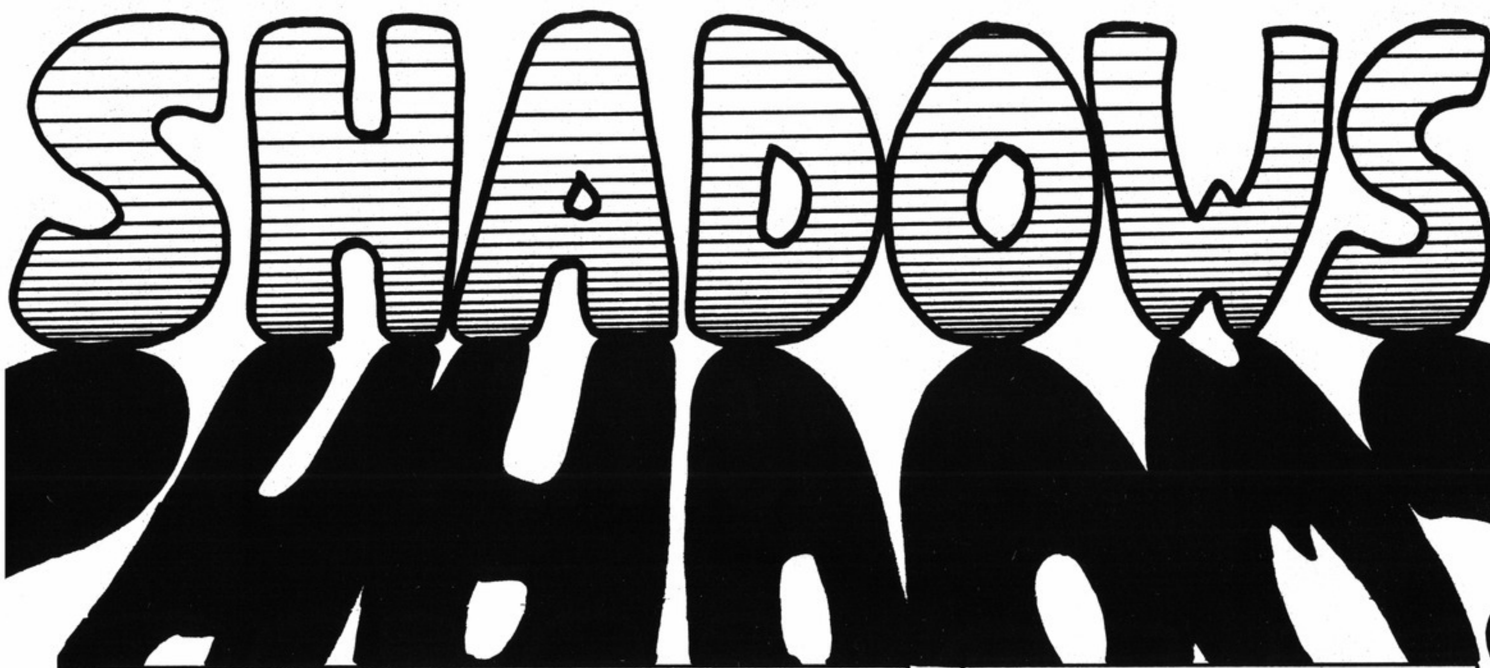
Når du ser	Betyder det	Du trykker
(CLR)	Screen clear	SHIFT CLR/HOME
(HOME)	Home cursor	CLR/HOME
(CRSR NED)	Cursor ned	CRSR OP/NED
(CRSR OP)	Cursor op	SHIFT CRSR OP/NED
(CRSR HØJRE)	Cursor højre	CRSR HØJRE/VENSTRE
(CRSR VENSTRE)	Cursor venstre	SHIFT CRSR HØJRE/VENSTRE
(DEL)	Delete tilbage	INST/DEL
(INST)	Insert	SHIFT INST/DEL
(RETURN)	Return	SHIFT RETURN
(SPACE)	Space	SPACE
(RVS ON)	Reverse on	CTRL 9
(RVS OFF)	Reverse off	CTRL 0
(SORT)	Sort	CTRL 1
(HVID)	Hvid	CTRL 2
(RØD)	Rød	CTRL 3
(CYAN)	Cyan	CTRL 4
(LILLA)	Lilla	CTRL 5
(GRØN)	Grøn	CTRL 6
(BLAA)	Blå	CTRL 7
(GUL)	Gul	CTRL 8
(ORANGE)	Orange	COMMODORE 1
(BRUN)	Brun	COMMODORE 2
L.RØD)	Lyserød	COMMODORE 3
(GRAA1)	Grå 1	COMMODORE 4
GRAA2)	Grå 2)	COMMODORE 2
(L.GRØN)	Lysegrøn	COMMODORE 6
(L.BLAA)	Lyseblå	COMMODORE 7
(GRAA3)	Grå 3	COMMODORE 8
(F1)	Funktionstast 1	F1
(F2)	Funktionstast 2	F2
(F3)	Funktionstast 3	F3
(F4)	Funktionstast 4	F4
(F5)	Funktionstast 5	F5
(F6)	Funktionstast 6	F6
(F7)	Funktionstast 7	F7
(F8)	Funktionstast 8	F8

```
49558 DATA 000,096,162,255,202,208,
   253
49565 DATA 136,208,248,096,160,001,
   177,4221
49572 DATA 253,105,005,145,253,201,
   010
49579 DATA 144,019,056,233,010,145,
   253
49586 DATA 200,192,007,240,009,177,
   253
49684 DATA 172,027,192,136,032,003,
   194
49691 DATA 041,031,201,031,208,014,
   032
49698 DATA 003,194,024,105,001,041,
   003
49705 DATA 170,202,138,153,074,192,
49593 DATA 105,001,145,253,076,169,
   193
49600 DATA 173,022,192,105,048,141,
   017,4550
49607 DATA 004,173,023,192,105,048,
   141
49614 DATA 016,004,141,016,004,173,
   024
49621 DATA 192,105,048,141,015,004,
   173
49628 DATA 025,192,105,048,141,014,
   004
49635 DATA 173,026,192,105,048,141,
   013,2969
49642 DATA 004,096,032,003,194,009,
   030
49649 DATA 141,011,192,032,003,194,
   041
49656 DATA 031,141,012,192,096,032,
   003
49663 DATA 194,041,003,096,169,255,
   141
49670 DATA 015,212,169,128,141,018,
   212,3283
49677 DATA 173,027,212,096,032,001,
   196
```



```
    185,3536
49712 DATA 074,192,141,077,192,173,
    027
49719 DATA 192,010,141,010,192,168,
    173
49726 DATA 077,192,201,001,240,007,
    201
49733 DATA 002,240,055,076,174,194,
    177
49740 DATA 247,056,233,001,170,144,
    003,4453
49747 DATA 076,102,194,145,247,173,
    018
49754 DATA 192,073,255,045,016,208,
    141
49761 DATA 016,208,076,174,194,173,
    016
49768 DATA 208,045,018,192,240,006,
    138
49775 DATA 145,247,076,174,194,236,
    016,4677
49782 DATA 192,144,053,138,145,247,
    076
49789 DATA 174,194,177,247,024,105,
    001
49796 DATA 170,176,003,076,152,194,
    145
49803 DATA 247,173,016,208,013,018,
    192
49810 DATA 141,016,208,076,174,194,
    173,4682
49817 DATA 016,208,045,018,192,208,
    006
49824 DATA 138,145,247,076,174,194,
    236
49831 DATA 017,192,176,003,138,145,
    247
49838 DATA 177,249,024,105,001,145,
    249
49845 DATA 201,230,144,003,076,059,
    195,4679
49852 DATA 177,249,201,060,176,001,
    096
49859 DATA 173,030,208,041,015,208,
    001
49866 DATA 096,141,003,192,041,001,
    240
49873 DATA 004,032,059,195,096,173,
    003
49880 DATA 192,041,002,240,005,169,
    001,3562
49887 DATA 032,251,194,173,003,192,
    041
49894 DATA 004,240,005,169,002,032,
    251
49901 DATA 194,173,003,192,041,008,
    240
49908 DATA 005,169,003,032,251,194,
    096
49915 DATA 141,008,192,010,141,010,
    192,3884
49922 DATA 172,008,192,169,197,145,
    251
49929 DATA 169,129,141,011,212,160,
    020
49936 DATA 032,152,193,169,128,141,
    011
49943 DATA 212,160,020,032,152,193,
    032
49950 DATA 003,197,169,001,174,008,
    192,4347
49957 DATA 010,202,208,252,073,255,
    045
49964 DATA 016,208,141,016,208,173,
    008
49971 DATA 192,168,024,105,192,145,
    251
49978 DATA 096,172,027,192,169,199,
    145
49985 DATA 251,169,129,141,011,212,
    152,4957
49992 DATA 010,168,177,247,056,233,
    012
49999 DATA 145,247,176,011,173,018,
    192
50006 DATA 073,255,045,016,208,141,
    016
50013 DATA 208,173,018,192,141,029,
    208
50020 DATA 160,020,032,152,193,173,
    030,4348
50027 DATA 208,041,001,240,003,032,
    157
50034 DATA 195,160,030,032,152,193,
    169
50041 DATA 128,141,011,212,032,003,
    197
50048 DATA 169,255,077,018,192,045,
    016
50055 DATA 208,141,016,208,172,027,
    192,4073
50062 DATA 152,024,105,192,145,251,
    032
50069 DATA 032,196,169,000,141,029,
    208
50076 DATA 096,169,000,141,014,192,
    141
50083 DATA 001,212,141,000,212,141,
    004
50090 DATA 212,141,008,208,141,009,
    208,4067
50097 DATA 169,017,045,021,208,141,
    021
50104 DATA 208,169,198,141,248,007,
    160
50111 DATA 255,032,152,193,169,000,
    141
50118 DATA 021,208,141,016,208,169,
    180
50125 DATA 141,000,208,169,230,141,
    001,4528
50132 DATA 208,169,192,141,248,007,
    032
50139 DATA 235,195,032,014,196,173,
    013
50146 DATA 192,240,005,169,031,141,
    021
50153 DATA 208,096,160,002,032,236,
    193
50160 DATA 173,012,192,171,249,173,
    011,4562
50167 DATA 192,145,247,200,200,192,
    008
50174 DATA 208,237,096,169,001,174,
    027
50181 DATA 192,010,202,208,252,141,
    018
50188 DATA 192,096,206,013,192,173,
    013
50195 DATA 192,024,105,048,141,034,
    004,4552
50202 DATA 169,001,141,034,216,096,
    032
50209 DATA 063,196,173,003,192,208,
    014
50216 DATA 160,001,177,253,240,009,
    170
50223 DATA 202,138,145,253,032,192,
    193
50230 DATA 096,169,009,145,253,200,
    076,4651
50237 DATA 042,196,160,001,177,253,
    208
50244 DATA 011,200,192,006,208,247,
    169
50251 DATA 001,141,003,192,096,169,
    000
50258 DATA 141,003,192,096,032,035,
    197
50265 DATA 173,141,002,208,251,238,
    027,4408
50272 DATA 192,173,027,192,201,004,
    208
50279 DATA 005,169,001,141,027,192,
    032
50286 DATA 078,192,173,014,192,240,
    008
50293 DATA 032,251,192,173,004,192,
    240
50300 DATA 019,032,023,197,032,017,
    194,4059
50307 DATA 173,004,192,048,008,173,
    013
50314 DATA 192,208,204,076,232,200,
    169
50321 DATA 000,141,009,208,141,008,
    208
50328 DATA 141,004,212,141,011,212,
    141
50335 DATA 000,212,141,001,212,169,
    001,4205
50342 DATA 141,003,192,032,165,200,
    206
50349 DATA 007,192,206,007,192,206,
    007
50356 DATA 192,169,000,141,014,192,
    141
50363 DATA 073,192,141,021,208,141,
    027
50370 DATA 192,160,060,032,152,193,
    173,4370
50377 DATA 005,192,024,105,003,141,
    004
50384 DATA 192,141,005,192,238,006,
    192
50391 DATA 032,235,195,169,180,141,
    000
50398 DATA 208,169,230,141,001,208,
    169
50405 DATA 254,045,016,208,141,016,
    208,4406
50412 DATA 169,031,141,021,208,169,
    010
50419 DATA 160,020,032,152,193,170,
    202
50426 DATA 138,208,246,032,044,200,
    076
50433 DATA 089,196,032,236,193,172,
    010
50440 DATA 192,173,012,192,145,249,
    173,4686
50447 DATA 011,192,145,247,206,004,
    192
50454 DATA 096,174,007,192,160,007,
    136
50461 DATA 208,253,202,208,248,096,
    169
50468 DATA 000,141,030,208,141,004,
    212
50475 DATA 141,011,212,141,022,192,
    141,4749
50482 DATA 023,192,141,024,192,141,
    025
```

```
50489 DATA 192,141,026,192,141,056,
   192
50496 DATA 141,055,192,141,007,212,
   141
50503 DATA 032,208,141,033,208,133,
   247
50510 DATA 032,203,199,169,001,141,
   037,4351
50517 DATA 208,169,002,141,038,208,
   169
50524 DATA 230,141,013,208,141,015,
   208
50531 DATA 160,000,169,001,153,000,
   216
50538 DATA 200,192,006,208,248,160,
   000
50545 DATA 169,192,153,248,007,024,
   105,4502
50552 DATA 001,200,192,009,208,245,
   169
50559 DATA 031,141,028,208,141,021,
   208
50566 DATA 169,180,141,000,208,169,
   230
50573 DATA 141,001,208,169,075,141,
   007
50580 DATA 192,169,004,141,013,192,
   169,4521
50587 DATA 032,141,004,192,141,005,
   192
50594 DATA 169,007,141,039,208,169,
   002
50601 DATA 141,040,208,169,004,141,
   041
50608 DATA 208,169,005,141,042,208,
   169
50615 DATA 007,141,043,208,169,048,
   141,3885
50622 DATA 018,004,169,017,141,005,
   212
50629 DATA 169,241,141,006,212,169,
   200
50636 DATA 141,001,212,141,000,212,
   169
50643 DATA 015,141,024,212,169,031,
   141
50650 DATA 012,212,169,250,141,013,
   212,4322
50657 DATA 169,015,141,008,212,032,
   235
50664 DATA 195,169,255,141,073,192,
   169
50671 DATA 001,141,044,208,169,208,
   133
50678 DATA 248,169,001,133,249,169,
   208
50685 DATA 133,250,169,248,133,251,
   169,5440
50692 DATA 007,133,252,169,021,133,
   253
50699 DATA 169,192,133,254,032,048,
   198
50706 DATA 032,104,198,032,044,200,
   032
50713 DATA 014,196,096,169,001,141,
   000
50720 DATA 216,141,001,216,141,002,
   216,4186
50727 DATA 141,003,216,141,004,216,
   141
50734 DATA 005,216,169,147,032,210,
   255
50741 DATA 024,160,005,162,000,032,
   240
50748 DATA 255,169,028,160,192,032,
   030
50755 DATA 171,024,160,026,162,000,
   032,3960
50762 DATA 240,255,169,037,160,192,
   032
50769 DATA 030,171,169,048,141,017,
   004
50776 DATA 141,016,004,141,015,004,
   141
50783 DATA 014,004,141,013,004,141,
   018
50790 DATA 004,096,169,005,133,105,
   169,3143
50797 DATA 216,133,106,160,000,169,
   001
50804 DATA 145,105,200,192,030,208,
   249
50811 DATA 169,240,133,105,160,000,
   169
50818 DATA 001,145,105,200,192,012,
   208
50825 DATA 249,096,000,000,000,000,
   000,4098
50832 DATA 000,000,000,000,000,000,
   000
50839 DATA 000,000,000,000,000,000,
   000
50846 DATA 016,000,000,084,000,000,
   084
50853 DATA 000,001,085,000,010,086,
   128
50860 DATA 006,154,064,021,169,080,
   090,1078
50867 DATA 154,148,105,085,164,035,
   087
50874 DATA 032,003,223,000,000,220,
   000
50881 DATA 000,252,000,000,048,000,
   000
50888 DATA 048,000,000,000,000,000,
   000
50895 DATA 000,000,000,000,000,000,
   000,1604
50902 DATA 000,000,064,064,000,051,
   000
50909 DATA 000,012,000,000,063,000,
   000
50916 DATA 213,192,003,085,112,013,
   064
50923 DATA 092,013,085,092,063,255,
   255
50930 DATA 058,170,171,058,170,171,
   015,2604
50937 DATA 170,188,000,255,192,000,
   012
50944 DATA 000,000,000,000,000,000,
   000
50951 DATA 000,000,000,253,000,000,
   000
50958 DATA 000,000,000,000,000,000,
   000
50965 DATA 016,000,000,016,000,000,
   016,1118
50972 DATA 000,000,016,000,000,016,
   000
50979 DATA 000,016,000,000,016,000,
   000
50986 DATA 016,000,000,016,000,000,
   016
50993 DATA 000,000,016,000,000,016,
   000
51000 DATA 000,016,000,000,016,000,
   000,0176
51007 DATA 000,000,000,000,000,000,
   000
51014 DATA 000,000,000,000,000,000,
   192
51021 DATA 000,000,192,060,192,240,
   240
51028 DATA 240,243,240,060,243,240,
   063
51035 DATA 255,192,015,255,192,003,
   232,3589
51042 DATA 192,003,232,240,015,008,
   188
51049 DATA 063,166,191,255,166,060,
   003
51056 DATA 230,192,003,200,192,015,
   202
51063 DATA 240,063,251,240,252,255,
   240
51070 DATA 192,255,252,000,240,252,
   000,5548
51077 DATA 192,063,000,192,003,000,
   000
51084 DATA 000,000,000,000,000,000,
   004
51091 DATA 000,001,005,064,005,004,
   080
51098 DATA 001,021,080,017,016,000,
   001
51105 DATA 005,017,065,021,081,080,
   004,1022
51112 DATA 081,016,021,004,081,069,
   005
51119 DATA 016,016,020,005,017,016,
   001
51126 DATA 017,000,000,001,000,000,
   020
51133 DATA 000,000,069,000,000,020,
   000
51140 DATA 000,000,000,000,000,000,
   000,0495
51147 DATA 160,063,185,139,198,153,
   000
51154 DATA 048,136,016,247,160,063,
   185
51161 DATA 203,198,153,064,048,153,
   128
51168 DATA 048,153,192,048,136,016,
   241
51175 DATA 160,063,185,011,199,153,
   000,4305
51182 DATA 049,136,016,247,160,063,
   185
51189 DATA 075,199,153,064,049,136,
   016
51196 DATA 247,160,063,185,139,199,
   153
51203 DATA 128,049,136,016,247,162,
   003
51210 DATA 160,000,169,170,032,036,
   200,4202
51217 DATA 169,000,162,003,032,036,
   200
51224 DATA 192,064,176,007,162,003,
   169
51231 DATA 170,076,014,200,096,153,
   192
51238 DATA 049,200,202,208,249,096,
   024
51245 DATA 160,015,162,010,032,240,
   255,4178
51252 DATA 169,046,160,192,032,030,
   171
51259 DATA 032,083,200,160,255,032,
   152
51266 DATA 193,024,160,015,162,010,
   032
51273 DATA 240,255,169,057,160,192,
   032
51280 DATA 030,171,096,173,055,192,
   024,4156
51287 DATA 105,001,201,010,144,005,
   238
51294 DATA 056,192,169,000,141,055,
   192
51301 DATA 173,056,192,024,105,048,
   141
51308 DATA 167,005,173,055,192,024,
   105
51315 DATA 048,141,168,005,169,001,
   141,3642
51322 DATA 167,217,141,168,217,160,
   200
51329 DATA 032,152,193,096,152,160,
   002
51336 DATA 032,152,193,168,173,003,
   192
51343 DATA 009,000,141,003,192,177,
   249
51350 DATA 201,030,144,010,170,202,
   138,4636
51357 DATA 145,249,169,001,141,003,
   192
51364 DATA 096,173,003,192,208,001,
   096
51371 DATA 169,000,141,003,192,160,
   002
51378 DATA 032,133,200,200,200,032,
   133
51385 DATA 200,200,200,032,133,200,
   076,4307
51392 DATA 165,200,071,065,077,069,
   032
51399 DATA 079,086,069,082,000,032,
   032
51406 DATA 032,032,032,032,032,032,
   032
51413 DATA 084,082,089,075,032,070,
   073
51420 DATA 082,069,032,032,032,032,
   032,2099
51427 DATA 032,032,032,032,000,169,
   000
51434 DATA 141,021,208,024,160,015,
   162
51441 DATA 010,032,240,255,169,194,
   160
51448 DATA 200,032,030,171,024,160,
   006
51455 DATA 162,013,032,240,255,169,
   204,3786
51462 DATA 160,200,032,030,171,173,
   000
51469 DATA 220,041,016,208,249,096,
   086
51476 DATA 196,013,013,013,000,000,
   000
51483 DATA 000,000,000,000,000,000,
   000
51490 DATA 000,000,000,000,000,000,
   000,1917
```




```
Amstrad skygger, program no. 1117

10 REM ************
20 REM * HMM & JLP
30 REM ************
40 MODE 1:INK 1,24:INK 2,0:INK 0,27:BORDER 4
50 GOSUB 190
60 REM ************************
70 REM * glidende text
80 cc=40:dd=40:a$="":b$="":c$="":a1$=""
90 a$="HURRA DET VIRKER, DET ER JÆVNT - DET ER MED Æ Ø Å BADE I STORT OG smÅt -
æ ø å. SKYGGERNE SLÅS TIL MED POKE &BDD5,&A3 OG FRA MED POKE &BDD5,&13. PRØV AT
SLÅ EN TASTE OG SKRIV LIST"
100 m=20:b$=STRING$(m,128)
110 a$=b$+a$+b$:POKE &BDD5,&A3:LOCATE 8,25:PRINT"TASTE"
120 FOR z%=1 TO LEN (a$)-m+1
130 PEN 2:LOCATE 1,20:PRINT MID$(a$,z%,m):PEN 1:LOCATE 1,20:PRINT MID$(a1$,z%,m)
140 CALL &BD19
150 IF INKEY$="" THEN NEXT ELSE CLS:DELETE 200-250
160 GOTO 120
170 REM **********************
180 REM Laver nye tegn
190 RESTORE 570
200 SYMBOL AFTER 91
210 SYMBOL 132,0,0,0,0,0,0,0,0
220 FOR x=91 TO 225:IF x=94 THEN x=123 ELSE IF x=126 THEN x=144
230 READ s1,s2,s3,s4,s5,s6,s7,s8
240 SYMBOL x,s1,s2,s3,s4,s5,s6,s7,s8
250 NEXT
260 REM ***********************
```

Skyggerne slås til med POKE &BDD5,&A3, og de slås fra med POKE &BDD5,&13. Eksekverer man en NEW, bliver programmet ikke slettet, men ligger fortsat fra adresse &A34A, og lægger stadig skygger på. Til slut skal det siges, at programmet selv sletter 7 linier, samt ændrer tastaturet, så der fås et dansk tastatur. Programmet fungerer IKKE med diskette drev.□

Jens L. Pedersen

■ Her er et Amstrad program, der giver alle karakterer, der er i gult, en sort skygge. Programmet fungerer med både upper- og lowercase, og tal. Effekten opnås ved at patche TXT WRITE CHAR, på adresse &BDD3, så at hver karakter først skrives i gult. Derefter lægges der en sort skygge oveni.

```
270 REM * aendrer tasterne
280 KEY DEF 29,1,ASC("æ"),ASC("Æ")
290 KEY DEF 28,1,ASC("ø"),ASC("Ø")
300 KEY DEF 26,1,ASC("å"),ASC("Å")
310 KEY DEF 22,1,ASC("<"),ASC(">")
320 KEY DEF 19,1,ASC("@"),ASC(""")
330 KEY DEF 17,1,ASC("+"),ASC("*")
340 KEY DEF 39,1,ASC(","),ASC(";")
350 KEY DEF 31,1,ASC("."),ASC(":")
360 REM **********************
370 REM * aendring af indirection
380 pc=&A34A:MEMORY pc-1:RESTORE 410
390 READ a$:IF a$="END" AND sum=9038 THEN GOTO 460
400 FOR a=1 TO LEN(a$) STEP 2:s=VAL("&"+MID$(a$,a,2)):POKE pc,s:sum=sum+s:pc=pc+
1:NEXT:GOTO 390
410 DATA E5F53E1332D5BD3E01CD90BBF1E1E5F5CDD3BD3EFFCD9FBB3E02CD90BBF10E7EB9300C0
E2CB93807E1E5
420 DATA C664CDD3BD3E00CD9FBB3EA332D5BDE124242CC375BB00
430 DATA END
440 REM *************************
450 REM * Udprintning
460 POKE &BDD5,&A3:LOCATE 1,2
470 FOR t=45+aw TO 93+aw:PRINT CHR$(t)"  ";:IF ((t-44-aw) MOD 14)=0 THEN PRINT
480 NEXT:POKE &BDD5,&13
490 LET sw=sw+1:IF sw=1 THEN LOCATE 1,10:PEN 3:GOTO 470 ELSE IF sw=2 THEN LOCATE
 1,18:aw=100:PEN 2:GOTO 470
500 LOCATE 17,25:POKE &BDD5,&A3:PRINT"TASTE":CALL &BB18:MODE 0:LOCATE 1,1
510 FOR t=97+tt TO 125+tt:PRINT CHR$(t)"  ";:IF ((t-96-tt) MOD 7)=0 AND t>97 THE
N PRINT
520 NEXT:POKE &BDD5,&13
530 mo=mo+1:IF mo=1 THEN tt=100:LOCATE 1,10:GOTO 510
540 RETURN
```

Shadows

```
550 REM ****************************
560 REM * data
570 DATA 126,216,216,254,216,216,222,0
580 DATA 58,204,214,214,214,102,180,0
590 DATA 56,0,124,198,254,198,198,0
600 DATA 0,0,116,26,126,216,110,0
610 DATA 0,0,118,204,214,102,220,0
620 DATA 48,0,120,12,124,204,118,0
630 DATA 0,0,0,0,0,4,4,8
640 DATA 0,0,0,1,127,0,0,0
650 DATA 0,0,0,0,0,4,4,16
660 DATA 1,2,4,8,16,32,64,128
670 DATA 0,57,33,41,17,33,2,126
680 DATA 4,4,36,4,4,4,1,127
690 DATA 0,25,97,2,28,17,1,127
700 DATA 0,57,65,2,25,1,66,62
710 DATA 4,4,36,68,1,231,2,62
720 DATA 1,29,16,0,56,1,66,60
730 DATA 0,25,16,2,25,17,66,62
740 DATA 1,57,65,2,4,4,4,24
750 DATA 0,17,17,2,17,17,66,62
760 DATA 0,25,17,65,57,1,66,62
770 DATA 0,0,4,4,28,4,4,28
780 DATA 0,0,4,4,28,4,4,12
790 DATA 2,4,8,16,8,4,2,14
800 DATA 0,0,1,127,0,1,127,0
810 DATA 16,8,4,2,4,8,16,112
820 DATA 0,25,97,2,4,28,4,28
830 DATA 0,57,33,33,33,63,2,126
```

```
840 DATA 0,0,25,17,1,25,17,103
850 DATA 0,17,17,2,17,17,2,254
860 DATA 0,25,32,32,32,145,66,60
870 DATA 0,144,17,17,17,18,4,248
880 DATA 1,26,20,4,20,17,1,255
890 DATA 1,26,20,4,20,16,8,248
900 DATA 2,25,39,32,33,169,65,63
910 DATA 17,17,17,1,17,17,17,119
920 DATA 1,4,4,4,4,4,1,127
930 DATA 1,2,2,2,34,34,132,120
940 DATA 17,17,18,4,18,17,17,231
950 DATA 8,16,16,16,17,17,1,255
960 DATA 33,17,1,1,41,33,33,231
970 DATA 33,17,9,33,33,33,33,231
980 DATA 0,16,33,33,33,146,68,56
990 DATA 0,153,17,6,28,16,8,248
1000 DATA 0,16,33,33,37,34,137,103
1010 DATA 0,25,17,2,18,17,17,227
1020 DATA 0,25,19,66,57,17,66,60
1030 DATA 1,37,4,4,4,4,2,62
1040 DATA 17,17,17,17,17,17,66,60
1050 DATA 17,17,17,17,17,66,36,48
1060 DATA 33,33,33,41,1,17,33,198
1070 DATA 33,18,4,4,18,33,33,198
1080 DATA 17,17,17,2,4,4,2,62
1090 DATA 1,57,66,132,9,17,1,255
1100 DATA 1,39,36,1,39,36,33,223
1110 DATA 5,50,41,41,41,145,70,184
1120 DATA 4,60,2,57,1,57,33,231
```

```
1130 DATA 4,2,1,4,4,4,4,28
1140 DATA 0,0,0,0,0,0,127,0
1150 DATA 0,32,16,14,0,0,0,0
1160 DATA 0,0,0,114,2,50,137,118
1170 DATA 16,16,0,25,17,17,66,188
1180 DATA 0,0,0,25,22,17,66,60
1190 DATA 2,18,2,50,34,34,137,120
1200 DATA 0,0,0,25,1,30,66,60
1210 DATA 0,9,8,4,72,8,4,120
1220 DATA 0,0,1,25,17,65,57,2
1230 DATA 16,144,16,9,17,17,17,230
1240 DATA 4,24,4,36,4,4,2,60
1250 DATA 1,2,1,9,1,17,17,66
1260 DATA 16,144,17,18,4,18,17,230
1270 DATA 4,36,4,4,4,4,2,60
1280 DATA 0,0,16,1,41,41,33,198
1290 DATA 0,0,32,25,17,17,17,102
1300 DATA 0,0,0,25,17,17,66,60
1310 DATA 0,0,32,25,17,2,28,8
1320 DATA 0,0,9,50,34,130,114,1
1330 DATA 0,0,32,18,28,16,8,240
1340 DATA 0,0,2,28,66,57,2,124
1350 DATA 8,8,2,76,8,9,34,28
1360 DATA 0,0,17,17,17,17,65,62
1370 DATA 0,0,17,17,17,66,36,24
1380 DATA 0,0,33,41,41,1,146,108
1390 DATA 0,0,33,18,2,18,33,198
1400 DATA 0,0,17,17,17,65,57,2
1410 DATA 0,0,1,50,68,8,1,126
1420 DATA 0,0,10,101,1,39,145,111
1430 DATA 0,0,9,51,41,153,35,222
1440 DATA 8,56,4,114,2,50,137,119
```

Star Strikers

SPECTRUM

■ Hvis du tror at bevægelig 3D grafik hørte de professionelle spil til, så prøv dette virkelig flotte spil til en 48K Spectrum. Når du har indtastet spillet skriver du GOTO 9999 for at save, inden du starter med RUN.□

Flemming Christensen




```
   1 REM <<<    C 1985     >>>
   2 REM Flemming Christensen
  10 GO SUB 9000
  20 INK 0: PAPER 7: FLASH 0: BR
IGHT 0: OVER 0: INVERSE 0: BORDE
R 7: CLS
  30 GO SUB 2000
 100 REM <<< HOVED PROGRAM >>>
 110 LET x=x+(INKEY$="x" AND x<2
9)-(INKEY$="z" AND x>0)
 120 LET ch=f/55: LET r=RND*RND
 130 LET f=f+(r>ch AND f<30)-(r<
ch AND f>0)
 140 POKE 23728,80+sk: POKE 2372
9,195+4*sk: LET u=USR 60000: LET
 sk=sk+2: IF sk=6 THEN LET sk=0
 150 PRINT AT 8,f;d$(d);AT 15,x;
"CDE": IF fuel<0 THEN GO TO 1700
 160 IF INKEY$=" " THEN GO SUB 1
100
 170 IF b=0 THEN IF a$>"" THEN L
ET a$=a$( TO LEN a$-3): PRINT AT
 18,16; INK 2;a$; INK 4;"████"
 180 LET b=0: LET fuel=fuel-1
 190 IF INT (fuel/4)=(fuel/4) TH
EN OVER 1: PLOT 129+fuel/4,8: DR
AW PAPER 1; INK 4;0,7: OVER 0
```

```
 200 GO TO 100
1100 REM <<< SKYD >>>
1110 PLOT x*8+4,55: DRAW 7,52
1120 PLOT x*8+19,55: DRAW -7,52
1130 LET b=1: LET a$=a$+"████": P
RINT AT 18,16; INK 2;a$
1140 LET fi=fi+1: IF LEN a$=15 T
HEN GO TO 1500
1150 IF NOT (f=x OR f=x+1) THEN
RETURN
1160 PRINT INVERSE 1;AT 8,f;d$(d
)
1170 LET hit=hit+1: INK 4+(2 AND
 hit>7)-(4 AND hit>15)
1180 OVER 1: PLOT hit+7,hit+7: D
RAW 48-2*hit,0: OVER 0: INK 0
1190 LET sc=sc+20: PRINT AT 20,1
4-LEN STR$ sc; PAPER 4;sc
```

```
1200 IF hit<24 THEN RETURN
1300 REM <<< BONUS BENZIN >>>
1310 LET u=USR 60000: PRINT AT 1
5,x;"CDE";AT 8,f; INVERSE 1;d$(d
): IF v<75 THEN LET v=v+5
1330 LET fuel=fuel-4: LET bon=IN
T (20/fi*(100-v))*10
1340 PRINT AT 0,0;"D U  S M A D
R E D E  H A M  ! !";AT 1,10;"BO
NUS:";bon
1350 BEEP .1,10: BEEP .1,9: BEEP
 .1,10: BEEP .1,15
1360 FOR a=bon TO 0 STEP -4
1370 LET sc=sc+4: PRINT AT 20,14
-LEN STR$ sc; PAPER 4;sc
1380 PRINT AT 1,16;a;" "
1390 BEEP .001,20: LET fuel=fuel
+4: IF fuel>473 THEN LET fuel=47
```

Star Strikers

```
5:: PAUSE 1: NEXT a: GO TO 1410
1400 PLOT 129+fuel/4,8: DRAW INK
 4;0,7: IF a>2 THEN NEXT a
1410 PRINT AT 1,16;0: PAUSE 100:
 PRINT AT 0,0;b$;b$: IF fuel(470
 THEN LET fuel=fuel+3
1420 LET d=INT (RND*5)+1: LET fi
=0: LET hit=0: LET f=25: LET v=U
SR 60000
1430 FOR a=0 TO 23: INK 4+(2 AND
 a>7)-(4 AND a>15): PLOT a+8,a+8
: DRAW 46-2*a,0: NEXT a: INK 0
1440 GO TO 100
1500 REM <<< OVEROPHEDET >>>
1510 LET v=USR 60000: PRINT AT 8
,f;d$(d); FLASH 1;AT 15,x;"CDE"
1520 PRINT AT 0,3;"Det var MEGET
 dumt gjordt!!      Din laser brF
ndte sammen!!!"
1530 FOR b=1 TO 3: FOR a=40 TO 2
0 STEP -2: BEEP .01,a: NEXT a
1540 FOR a=20 TO 40 STEP 2: BEEP
 .01,a: NEXT a: NEXT b
1550 LET a$="": PRINT AT 0,0;b$;
b$;AT 18,16; PAPER 4;"
    "; INK 4;AT 20,16;"[redacted]": LET fuel=475
1560 LET li=li-1: PRINT AT 18,11
; PAPER 4;li: IF li>0 THEN PRINT
 AT 15,x;"    ": GO TO 100
1600 REM <<< PAUSE >>>
1610 PRINT AT 0,0;b$;b$;AT 0,6;"
Et spil Mere? (J/N)";AT 20,6; PA
PER 4; OVER 1; FLASH 1;"         "
1620 FOR a=1 TO 1000: IF INKEY$=
"" THEN NEXT a: GO TO 20
1630 IF INKEY$="j" THEN GO TO 20
1660 STOP
1700 REM <<< BENZIN >>>
1710 PRINT AT 0,0;"        Det var
 Frgeligt...            Du iHb tH
r for benzin...     "
1720 FOR b=1 TO .1 STEP -.1: FOR
 a=40 TO 50: BEEP b/50,a: NEXT a
: NEXT b
1730 LET a$="": PRINT AT 0,0;b$;
b$;AT 18,16; PAPER 4;"
    "; INK 4;AT 20,16;"[redacted]": LET fuel=475
1740 LET li=li-1: PRINT PAPER 4;
AT 18,11;li: IF li>0 THEN GO TO
100
1750 GO TO 1600
2000 REM <<< SKAERM >>>
2010 LET li=3: LET d=INT (RND*4)
+1: LET v=0: LET sc=0: LET fi=0:
 LET fuel=476: LET b=0: LET hit=
0: LET h=0: LET sk=0: LET x=15:
LET f=25: LET a$="": LET b$="
  "
2020 PAPER 1: INK 7: FOR a=15 TO
 21: PRINT AT a,0;b$: NEXT a
2030 FOR m=0 TO 5 STEP 2: PLOT m
,m: DRAW 255-2*m,0: DRAW 0,46-2*
m: DRAW -255+2*m,0: DRAW 0,-46+2
*m: NEXT m
2040 PLOT 63,7: DRAW 57,0: DRAW
0,29: DRAW -57,0: DRAW 0,-29: PL
OT 63,20: DRAW 57,0
2041 PRINT AT 17,9;"LUNAR"; INK
0; PAPER 4;AT 18,8;"  3  "
2050 PRINT AT 19,9;"SCORE"; INK
0; PAPER 4;AT 20,8;" 00000 "
2060 PLOT 127,7: DRAW 121,0: DRA
W 0,29: DRAW -121,0: DRAW 0,-29
2070 PLOT 127,19: DRAW 121,0
2080 PRINT AT 17,1;"SKJOLD";AT 1
7,17;"LASER STATUS";AT 19,17;"BE
NZIN";AT 20,16; PAPER 4; INK 4;"
[redacted]";AT 18,16;"
        "
2090 PAPER 7: INK 0
2100 PLOT 0,112: DRAW 255,0
2110 PLOT 0,113: RESTORE 2120: F
OR m=1 TO 14: READ n,o: DRAW n,o
: NEXT m
2120 DATA 30,30,20,-20,-10,-10,4
0,40,40,-40,-5,5,15,15,10,-10,-1
0,-10,40,40,25,-25,-15,-15,45,45
,30,-30
2130 FOR a=0 TO 23: INK 4+(2 AND
 a>7)-(4 AND a>15): PLOT a+8,a+8
: DRAW 46-2*a,0: NEXT a: INK 0
2150 PRINT #0;AT 1,10; FLASH 1;"
TRYK"; INVERSE 1;" EN "; INVERSE
 0;"TAST"
2160 PRINT AT 0,5; INVERSE 1;"<<
< TERRA DEFENDER >>>"
2170 DIM d$(5,2): LET d$(1)="AB"
: LET d$(2)="IJ": LET d$(3)="KL"
: LET d$(4)="MN": LET d$(5)="CE"
2200 REM <<< INSTRUKTIONER >>>
2210 LET t$=b$+"INSTRUKTIONER: M
ed din Terra Fighter skal du bes
kytte jorden mod den berygtede L
unar bande. For hver nedskudt LU
nar fighter fGr du en bonus der
bGde afhFnger af antal brugte sk
ud og antal nedskudte fightere.
Pas pG din laser ikke bliver for
 varm.     Venstre = 'Z'    HHjre
 = 'X'   Fire = 'space'.    Tryk
 en tast for at starte..."+b$
2220 FOR a=1 TO LEN t$-32: PRINT
 AT 1,0;t$(a TO a+31): PAUSE 5
2230 POKE 23728,60+sk: POKE 2372
9,195+4*sk: LET u=USR 60000: LET
 sk=sk+2: IF sk=8 THEN LET sk=0
2240 IF INKEY$="" THEN NEXT a: G
O TO 2220
2250 PRINT AT 0,0;b$;b$;#0;AT 1,
0;b$
2260 FOR a=50 TO 10 STEP -1: BEE
P .003,a: NEXT a: RETURN
9000 REM <<< GRAFIK >>>
9010 RESTORE 9020: CLS : PRINT T
AB 12;"0JEBLIK": FOR a=60000 TO
60032: READ b: POKE a,b: NEXT a
9020 DATA 42,176,92,17,0,72,1,0,
6,237,176,201,0,0,0,0,0,0,0,0,23
7,91,176,92,33,0,72,1,0,6,237,17
6,201
9030 OVER 1: INK 7: FOR f=6 TO 0
 STEP -2: RESTORE 9030: FOR a=1
TO 6: READ b,c,d,e: PLOT b,c: DR
AW d,e: PLOT 255-b,c: DRAW -d,e:
 NEXT a
9040 DATA 0,48,120,64 ,50,48,72,
64 ,100,48,24,64 ,0,72,113,40 ,0
,88,100,24 ,0,100,80,12
9050 FOR a=f TO f+64 STEP 8: PLO
T 0,a+48: DRAW 255,0: NEXT a
9060 POKE 23728,86-f: POKE 23729
,219-f*4: LET u=USR 60020: CLS :
 NEXT f
9100 RESTORE 9100: FOR a=144 TO
157: FOR b=0 TO 7: READ c: POKE
USR CHR$ a+b,c: NEXT b: NEXT a
9110 DATA 0,0,1,3,60,71,59,0
9120 DATA 0,0,128,192,60,226,220
,0
9130 DATA 0,0,8,28,55,227,63,0
9140 DATA 24,60,66,255,189,24,16
3,255
9150 DATA 0,0,16,56,236,199,252,
0
9160 DATA 0,0,54,10,62,72,62,0
9170 DATA 24,0,56,4,60,68,60,0
9180 DATA 0,0,56,76,64,100,184,0
9190 DATA 0,3,6,60,127,220,136,2
40
9200 DATA 0,192,96,60,254,59,17,
15
9210 DATA 0,1,6,12,127,192,127,0
9220 DATA 0,126,96,48,254,3,254,
0
9230 DATA 0,3,30,118,227,118,30,
3
9240 DATA 0,192,120,110,199,1[illegible]
120,192
9250 RETURN
9999 CLEAR : SAVE "Terra" LINE 1
```

Screen Scroll

C-64

Hvis du går og tænker på at lave diverse arkadespil og har svært ved at scrolle i alle retninger, så er Screen Scroll til CBM-64 lige noget for dig. Med Screen Scroll får du 4 helt nye kommandoer, nemlig:

@ U: Scroll op
@ D: Scroll ned
@ L: Scroll til venstre
@ R: Scroll til højre

Værsgo' at scrolle derudaf...

Christian E. Christiansen




```
PROGRAM:  SCROLL

 0 REM*** NR 263 ***
 1 AD=49152
 5 DEF FN DEC(X)=X-48+(X>57)*7
 10 FOR T=1 TO 8:READ A$
 20 CK=CK+ASC(LEFT$(A$,
    1))+ASC(RIGHT$(A$,1))
 30 IF A$="**"THEN 200
 40 GOSUB 100:NEXT
 50 READ KO:IF KO<>CK THEN PRINT"DATA
     ERROR IN ";PEEK(63)+256*PEEK(64)
    :END
 60 CK=0:GOTO 10
 100 H=0:FOR X=1 TO LEN(A$)
 110 B=FNDEC(ASC(MID$(A$,X,1)))
    :H=H*16+B:NEXT X
 120 POKE AD,H:AD=AD+1:RETURN
 200 READ KO:IF KO<>CK THEN PRINT"DAT
    A ERROR IN ";PEEK(63)+256*PEEK(64)
    :END
 210 SYS 49152
 215 POKE 53280,0:POKE 53281,0
 220 PRINT"(GUL,CLR,CRSR NED8)"
 230 PRINT"                SCREEN SCROLL"
```

```
240 PRINT:PRINT"                    (C) 19
   85 BY"
250 PRINT:PRINT"      CHRISTIAN ENGLE
   V CHRISTIANSEN"
255 :
260 FOR T=1 TO 5
270 : @U
280 NEXT
285 :
290 FOR T=1 TO 10
300 : @D
310 NEXT
315 :
320 FOR T=1 TO 5
330 : @R
340 NEXT
345 :
350 FOR T=1 TO 5
360 : @U
370 NEXT
375 :
380 FOR T=1 TO 5
390 : @L
400 NEXT
500 END
1000 DATA 58,A9,0D,8D,08,03,A9,C0,
    911
1001 DATA 8D,09,03,78,60,20,73,00,
    841
1002 DATA C9,40,F0,06,20,79,00,4C,
    869
1003 DATA E7,A7,20,73,00,C9,52,F0,
    889
1004 DATA 12,C9,4C,F0,14,C9,55,F0,
    909
1005 DATA 16,C9,44,F0,18,20,79,00,
    860
1006 DATA 4C,E7,A7,20,73,00,4C,4B,
    900
1007 DATA C0,20,73,00,4C,06,C1,20,
    850
1008 DATA 73,00,4C,86,C2,20,73,00,
    848
1009 DATA 4C,D3,C1,A9,00,8D,62,03,
    899
1010 DATA A9,04,8D,63,03,A9,26,8D,
    900
1011 DATA 60,03,A9,00,8D,61,03,AD,
    878
1012 DATA 62,03,18,6D,60,03,8D,64,
    861
1013 DATA 03,AD,63,03,6D,61,03,8D,
    884
1014 DATA 65,03,AD,64,03,85,FE,AD,
    925
1015 DATA 65,03,85,FF,A0,00,8C,6F,
    911
1016 DATA 03,B1,FE,8D,6E,03,AD,64,
    938
1017 DATA 03,18,69,01,8D,64,03,AD,
    874
1018 DATA 65,03,69,00,8D,65,03,AE,
    877
1019 DATA 64,03,AD,65,03,86,FE,85,
    902
1020 DATA FF,A0,00,AD,6E,03,91,FE,
    949
1021 DATA AD,61,03,C9,00,D0,0A,AD,
    917
1022 DATA 60,03,C9,00,D0,03,4C,CD,
    890
1023 DATA C0,AD,60,03,38,E9,01,8D,
    903
1024 DATA 60,03,AD,61,03,E9,00,8D,
    882
1025 DATA 61,03,4C,5F,C0,A0,00,AD,
    901
1026 DATA 62,03,AE,63,03,85,FE,86,
    899
1027 DATA FF,A9,20,91,FE,AD,62,03,
    941
1028 DATA 18,69,28,8D,62,03,AD,63,
    887
1029 DATA 03,69,00,8D,63,03,AD,63,
    872
1030 DATA 03,C9,07,F0,04,B0,0C,90,
    878
1031 DATA 07,AD,62,03,C9,E7,B0,03,
    900
1032 DATA 4C,55,C0,4C,AE,A7,A9,00,
    931
1033 DATA 8D,62,03,A9,04,8D,63,03,
    877
1034 DATA A9,01,8D,60,03,A9,00,8D,
    886
1035 DATA 61,03,AD,62,03,18,6D,60,
    867
1036 DATA 03,8D,64,03,AD,63,03,6D,
    887
1037 DATA 61,03,8D,65,03,AD,64,03,
    870
1038 DATA 85,FE,AD,65,03,85,FF,A0,
    949
1039 DATA 00,8C,6F,03,B1,FE,8D,6E,
    943
1040 DATA 03,AD,64,03,38,E9,01,8D,
    891
1041 DATA 64,03,AD,65,03,E9,00,8D,
    890
1042 DATA 65,03,AE,64,03,AD,65,03,
    884
1043 DATA 86,FE,85,FF,A0,00,AD,6E,
    963
1044 DATA 03,91,FE,AD,60,03,18,69,
    894
1045 DATA 01,8D,60,03,AD,61,03,69,
    868
1046 DATA 00,8D,61,03,AD,61,03,C9,
    881
1047 DATA 00,F0,04,B0,0C,90,07,AD,
    884
1048 DATA 60,03,C9,28,B0,03,4C,1A,
    877
1049 DATA C1,AD,62,03,18,69,27,8D,
    897
1050 DATA 64,03,AD,63,03,69,00,8D,
    873
1051 DATA 65,03,A0,00,AD,64,03,AE,
    887
1052 DATA 65,03,85,FE,86,FF,A9,20,
    924
1053 DATA 91,FE,AD,62,03,18,69,28,
    903
1054 DATA 8D,62,03,AD,63,03,69,00,
    871
1055 DATA 8D,63,03,AD,63,03,C9,07,
    892
1056 DATA F0,04,B0,0C,90,07,AD,62,
    892
1057 DATA 03,C9,E7,B0,03,4C,10,C1,
    892
1058 DATA 4C,AE,A7,A9,BF,8D,62,03,
    958
1059 DATA A9,07,8D,63,03,A9,E7,8D,
    923
1060 DATA 60,03,A9,07,8D,61,03,AD,
    885
1061 DATA 62,03,85,FE,AD,63,03,85,
    897
1062 DATA FF,A0,00,8C,6F,03,B1,FE,
    949
1063 DATA 8D,6E,03,AE,60,03,AD,61,
    917
1064 DATA 03,86,FE,85,FF,A0,00,AD,
    939
1065 DATA 6E,03,91,FE,AD,62,03,38,
    910
1066 DATA E9,01,8D,62,03,AD,63,03,
    887
1067 DATA E9,00,8D,63,03,AD,60,03,
    884
1068 DATA 38,E9,01,8D,60,03,AD,61,
    891
1069 DATA 03,E9,00,8D,61,03,A9,03,
    868
1070 DATA CD,63,03,F0,04,90,09,B0,
    881
1071 DATA 0A,A9,FF,CD,62,03,B0,03,
    926
1072 DATA 4C,E7,C1,A9,00,8D,62,03,
    904
1073 DATA A9,04,8D,63,03,A0,00,AD,
    892
1074 DATA 62,03,AE,63,03,85,FE,86,
    899
1075 DATA FF,A9,20,91,FE,AD,62,03,
    941
1076 DATA 18,69,01,8D,62,03,AD,63,
    878
1077 DATA 03,69,00,8D,63,03,AD,63,
    872
1078 DATA 03,C9,04,F0,04,B0,0C,90,
    875
1079 DATA 07,AD,62,03,C9,28,B0,03,
    882
1080 DATA 4C,4D,C2,4C,AE,A7,A9,28,
    957
1081 DATA 8D,62,03,A9,04,8D,63,03,
    877
1082 DATA A9,00,8D,60,03,A9,04,8D,
    889
1083 DATA 61,03,AD,62,03,85,FE,AD,
    919
1084 DATA 63,03,85,FF,A0,00,8C,6F,
    909
1085 DATA 03,B1,FE,8D,6E,03,AE,60,
    935
1086 DATA 03,AD,61,03,86,FE,85,FF,
    932
1087 DATA A0,00,AD,6E,03,91,FE,AD,
    942
1088 DATA 62,03,18,69,01,8D,62,03,
    843
1089 DATA AD,63,03,69,00,8D,63,03,
    872
1090 DATA AD,60,03,18,69,01,8D,60,
    873
1091 DATA 03,AD,61,03,69,00,8D,61,
    868
1092 DATA 03,AD,63,03,C9,07,F0,04,
    881
1093 DATA B0,0C,90,07,AD,62,03,C9,
    897
1094 DATA E8,B0,03,4C,9A,C2,A9,C0,
    933
1095 DATA 8D,62,03,A9,07,8D,63,03,
    880
1096 DATA A0,00,AD,62,03,AE,63,03,
    883
1097 DATA 85,FE,86,FF,A9,20,91,FE,
    963
1098 DATA AD,62,03,18,69,01,8D,62,
    877
1099 DATA 03,AD,63,03,69,00,8D,63,
    872
1100 DATA 03,AD,63,03,C9,07,F0,04,
    881
1101 DATA B0,0C,90,07,AD,62,03,C9,
    897
1102 DATA E8,B0,03,4C,00,C3,4C,AE,
    924
1103 DATA A7,03,**, 303
```



Alien War

Du befinder dig nu i den situation at jorden er ved at gå under, på grund af angreb fra "outer space". Dette kan naturligvis ikke gå an, så derfor er der en pilot, til det ene fighter-rumskib verden har, der skal vælges. Naturligvis falder valget på... ja, gæt engang!!! Hurra! Godt gættet! Rigtigt - dig selv. Så nu er du dømt til at redde joden fra de onde angribende fremmede - helt alene. Hvis en af fjenderne slipper forbi dig, reduceres dine muligheder for at redde jorden. Hvis du opnår 10.000 points, har du reddet jorden og bliver hædret med medaljer og meget mere.

Man styrer sit rumskib med:

Q: op
A: ned
P: skyd

Søren Kirkeby

```
  0>REM  © SØREN KIRKEBY
                 &
           RENE  TRIOLO

  1 REM pgm. no. 929
   ** MAIN PROGRAM **
  2 POKE 23658,8
  3 GO SUB 8000
  4 LET hg=0
  5 LET liv=3: LET sc=0
  6 LET b$="F "
  7 CLS : BORDER 0: PAPER 0: IN
K 5: BRIGHT 1
 10 PLOT 0,175: DRAW 255,0: DRA
W 0,-175: DRAW -255,0: DRAW 0,17
5
 11 PLOT 0,157: DRAW 255,0
 12 PLOT 127,157: DRAW 0,17
 15 PRINT AT 1,3; INK 4;"SCORE
= "; INK 5;sc;AT 1,20; INK 4;"LI
V = ";liv
200 LET c=13: LET d=1
201 LET e=INT (RND*10+6)
202 FOR f=29 TO 0 STEP -1
205 PRINT AT c,d;"A"
210 LET a$=INKEY$
220 IF a$="Q" THEN LET c=c-1: P
RINT AT c+1,d;" ": IF c<6 THEN L
ET c=6: PRINT AT c+1,d;" "
230 IF a$="A" THEN LET c=c+1: P
RINT AT c-1,d;" ": IF c>19 THEN
LET c=19: PRINT AT c-1,d;" "
238 IF a$="P" THEN GO SUB 1000
266 IF f=0 THEN GO TO 5000
400 IF c=e AND a$="P" THEN GO S
UB 4000
410 PRINT AT e,f;b$
998 NEXT f
999 GO TO 201
1000 PRINT AT c,d+1;"BBBBBBBBBB
BBBBBBBBBBBBBBBBBB": BEEP .009,5
0: PRINT AT c,d+1;"
                    "
1001 RETURN
4000 REM *** SCORE ***
4001 LET sc=sc+50
4002 PRINT AT 1,11;sc
4003 IF sc=2500 OR sc=7500 THEN
FOR b=1 TO 50 STEP 3: BEEP .09,b
: NEXT b: LET liv=liv+1
4004 PRINT AT 1,26;liv
4020 IF sc=1000 THEN GO TO 4100
4021 IF sc=2000 THEN GO TO 4150
4022 IF sc=3000 THEN GO TO 4200
4023 IF sc=4000 THEN GO TO 4250
4024 IF sc=5000 THEN GO TO 4300
4025 IF sc=6000 THEN GO TO 4350
4026 IF sc=7000 THEN GO TO 4400
4027 IF sc=8000 THEN GO TO 4450
4028 IF sc=9000 THEN GO TO 4500
4029 IF sc=10000 THEN GO TO 5500
4050 GO TO 201
4099 REM ** FJENDERNE **
4100 CLS : PRINT AT 3,13; INK 4;
"HURRA !!!"
4110 PRINT ''"GODT KLARET."'"DET
 VAR FØRSTE FASE"'"KAN DU OGSN K
LARE RESTEN AF"'"FASERNE, HVOR D
U SKAL KOMPE"'"MOD ANDRE FJENDER
"
4115 PRINT AT 13,9;"VENUSIANERNE
"
4120 LET b$="C ": PRINT AT 15,15
;b$
4125 FOR I=0 TO 750: NEXT I
4126 GO TO 7
4150 CLS : PRINT AT 5,11;"ANDROM
ERNE": LET b$="D ": GO TO 9500
4200 CLS : PRINT AT 5,9;"NEPTUN-
FLNDEN": LET b$="E ": GO TO 9500
4250 CLS : PRINT AT 5,11;"TITANE
RNE": LET b$="H ": GO TO 9500
```

```
4300 CLS : PRINT AT 5,5;"ALPHA C
ENTAURI FLNDEN": LET b$="I ": GO
 TO 9500
4350 CLS : PRINT AT 5,11;"DROIDE
RNE": LET b$="J ": GO TO 9500
4400 CLS : PRINT AT 5,9;"TIE-FIG
HTERNE": LET b$="K ": GO TO 9500
4450 CLS : PRINT AT 5,11;"VARYLE
RNE": LET b$="L ": GO TO 9500
4500 CLS : PRINT AT 5,11;"CYLONE
RNE": LET b$="M ": GO TO 9500
5000 REM ** MISTER LIV**
5001 BEEP .7,-3: LET liv=liv-1
5005 PRINT AT 1,26;liv
5010 IF liv=0 THEN GO TO 5500
5015 PRINT AT e,f+1;" "
5050 GO TO 201
5500 REM ** GAME OVER **
5501 CLS : FOR h=1 TO 6
5502 FOR s=0 TO 7
5505 PRINT AT 10,7; INK s;"*** G
AME OVER ***"
5510 BORDER s: BEEP .009,s
5520 NEXT s
5525 NEXT h
5530 BORDER 0
5550 PRINT AT 13,7; INK 5;"SCORE
 = ";sc
5553 IF sc>hg THEN LET hg=sc
5555 PRINT AT 15,7; INK 5;"HIGH
SCORE = ";hg
5556 IF sc=10000 THEN PAUSE 100:
 GO SUB 6000
5560 GO TO 9600
6000 REM ** JORDEN ER REDDET **
6010 CLS : FOR b=1 TO 7
6020 FOR s=1 TO 40 STEP 3: BEEP
.015,s: NEXT s
6025 PRINT AT 10,12; INK b;"HURR
A!!!";AT 12,7;"JORDEN ER REDDET"
6030 NEXT b
6040 PAUSE 100: CLS
6050 PRINT AT 2,2;"JORDEN TAKKER
 DIG FOR DIN"'"  GERNING, OG DU
MODTAGER HER"'"  EN MEDALJE"
6059 INK 6
6060 CIRCLE 123,68,25
6061 CIRCLE 123,68,20
6062 CIRCLE 123,68,15
6070 PLOT 102,82: DRAW -10,25
6080 PLOT 108,88: DRAW -10,25
6090 PLOT 144,82: DRAW 10,25
6100 PLOT 138,88: DRAW 10,25
6110 PRINT AT 13,15; INK 5;"A"
6115 INK 4
6120 PLOT 58,125: DRAW 130,0: DR
AW 0,-100: DRAW -130,0: DRAW 0,1
00
6130 RETURN
8000 REM ** INSTRUKTION **
8001 BORDER 0: PAPER 0: BRIGHT 1
: CLS
8002 FOR b=1 TO 100
8003 PLOT INT (RND*250)+2,INT (R
ND*170)+2
8004 DRAW INK RND*7;1,0
8005 NEXT b
8006 FOR a=1 TO 7
8007 PLOT 0,0: DRAW INK a;0,175:
 DRAW INK a;255,0: DRAW INK a;0,
-175: DRAW INK a;-255,0
8008 PRINT AT 8,9; INK a;"""ALIE
N WAR""";AT 13,14;"AF";AT 15,9;"
SØREN KIRKEBY";AT 16,14;"&";AT 1
7,10;"RENE TRIOLO"
8010 BEEP .008,5: BEEP .008,6: B
EEP .008,0: BEEP .008,10: BEEP .
008,50: BEEP .008,40: BEEP .008,
23: BEEP .008,17: BEEP .008,15:
BEEP .008,1: BEEP .008,45: BEEP
.008,35: BEEP .008,8: BEEP .009,
7
8015 BEEP .003,.003: BEEP .003,.
03: BEEP .003,.004: BEEP .003,.0
2: BEEP .003,.05: BEEP .003,.012
8020 NEXT a
8022 GO SUB 9000
8025 FOR a=7 TO 0 STEP -1
8030 PRINT AT 8,9; INK a;"""ALIE
N WAR""";AT 13,14;"AF";AT 15,9;"
SØREN KIRKEBY";AT 16,14;"&";AT 1
7,10;"RENE TRIOLO"
8040 NEXT a
8050 FOR a=1 TO 50: NEXT a: CLS
8100 PRINT AT 2,10; FLASH 1; PAP
ER 2; INK 6;"▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚";AT 3
,10;"▚";AT 3,11; FLASH 0; PAPER
7; INK 1;"""ALIEN WAR""";AT 3,22;
FLASH 1; PAPER 2; INK 6;"▚";AT 4
,10;"▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚"
8105 INK 7
8110 PRINT '"JORDEN BLIVER ANGRE
BET UDEFRA."'"DIN OPGAVE ER AT R
EDDE JORDEN"'"FRA FJENDERNE."'"H
VIS EN AF FJENDERNE SLIPPER"'"FO
RBI DIG "A", BLIVER DINE"'"MULIG
HEDER FOR AT REDDE JORDEN"'"REDU
CERET."
8120 PRINT '"HVIS DU FNR 10000 P
OINT, HAR DU"'"REDDET JORDEN, OG
 DU VIL MOD-"'"TAGE DEN STORE ME
DALJE FOR DIN"'"GERNING."
8130 PRINT AT 20,8;"TRYK PN EN T
AST": PAUSE 0: CLS
8140 PRINT ''"DETTE ER DINE FJEN
DER:"''"      C D E F G H I J K
L"''"ALLE FJENDER GIVER 50 POINT
"'"HVIS DE BLIVER RAMT."'''
8150 PRINT "TASTER DU SKAL BRUGE
:"''"      Q = OP"''"      A = NED"
'"      P = SKYD"
8160 PRINT AT 20,8;"TRYK PN EN T
AST": PAUSE 0: CLS
8170 PRINT AT 7,9;"HELD OG LYKKE
.";AT 10,6;"DU FNR BRUG FOR DET.
"
8180 PRINT AT 20,1;"TRYK PN EN T
AST FOR AT SPILLE"
8190 PAUSE 0: CLS
8999 RETURN
9000 REM ** GRAFIK **
9001 FOR n=1 TO 15: FOR r=0 TO 7
9002 READ a: POKE USR CHR$ (143+
n)+r,a
9003 NEXT r: NEXT n
9005 DATA 112,56,60,127,60,56,11
2,0
9006 DATA 0,0,0,255,0,0,0,0
9007 DATA 60,68,28,46,28,68,60,0
9008 DATA 0,60,90,255,102,60,24,
0
9009 DATA 0,90,60,102,60,90,0,0
9010 DATA 0,153,189,90,126,153,1
29,0
9020 DATA 36,24,60,231,102,60,24
,36
9030 DATA 126,153,60,102,102,60,
153,126
9040 DATA 31,32,79,255,79,32,31,
0
9050 DATA 24,60,102,219,102,60,2
4,0
9060 DATA 8,252,62,236,236,62,25
2,8
9070 DATA 9,31,254,51,51,254,31,
9
9080 DATA 60,14,28,254,28,14,60,
0
9090 DATA 24,0,60,66,126,66,66,0
9100 DATA 0,62,72,72,126,72,78,0
9499 RETURN
9500 REM ** PLACERING AF FJENDER
 **
9510 PRINT AT 8,15;b$: FOR I=0 T
O 100: NEXT I: GO TO 7
9600 REM ** NYT SPIL? **
9601 LET x$=INKEY$
9605 PRINT AT 21,7;"NYT SPIL (J/
N)"
9610 IF x$="J" THEN PAUSE 0: CLS
 : GO SUB 8100: GO TO 5
9620 IF x$="N" THEN CLS : PRINT
AT 10,10;"OK. VI SES.": STOP
9630 IF x$<>"J" OR x$<>"N" THEN
GO TO 9600
9999 SAVE "ALIEN WAR" LINE 1
```

For alle jer derude bag skærmen har "SOFT Specials" Michael Christensen også denne måned mixet en kraftig cocktail tips sammen til spillefolkets populæreste arcade/action-spil.
Han lægger hårdt ud med smarte rutiner, uendelige liv og en god portion "snyde"-pokes til Commodore, Spectrum og Amstrad.



Ancipital

Commodore freaks landet over bliver udødelige i Ancipital, hvis de efter at spillet har loadet skriver
POKE 18679,173
Antal liv kan også fastsættes med en øvre grænse på 255, hvis der skrives
POKE 19938, (det antal liv, der ønskes).
Start spillet med SYS 16384.

Spirit of the stones

Dette Commodore-spil bliver nemt, hvis du gør følgende:
Skriv LOAD efterfulgt af et tryk på RETURN-tasten.
Tast derefter POKE 1012,252 efterfulgt af return.
RUN programmet. Når det resetter, skriver du
POKE 34322,234:POKE 34323,234:POKE 34324,234: POKE 34328,234 og trykker return.
Skriver du SYS 32777, kan du nu gå ind i en bygning og være udødelig, med mindre du falder fra store højder.

Wizardry

Har du Wizardry til din 64er, vil du være glad for vores pokes, der giver dig mere energi og bevirker, at de fleste af uhyrerne IKKE længere formindsker din energi.
Når den første listning har loadet (det gør du med LOAD efterfulgt af return-tasten), skriver du:
POKE 1011,248:POKE 1012,252 trykker return og RUN'er programmet. Når computeren resetter, skriver du
POKE 2969 (return)
SYS 2816 (return)
hvorefter fire sektioner vil loade ind. Fortsæt med kommandoerne
POKE 3216,255: POKE 50766,255: POKE 3264,234: POKE 3264:234 (return)
POKE 27214,234: POKE 50151,234: POKE 50152,234: POKE 50153,234 og
POKE 27214,234: POKE 50151,234: POKE 50152,234: POKE 50153,234 og tryk på return.
For at starte spillet, skriver du kommandoen
SYS 2970
efterfulgt af return, og så er du bogstavelig talt fuld af energi (helt energisk).

Z Rino

Reset 64'eren når spillet har loadet ind og skriv: POKE 2440,Antal liv (0-255). For at starte, skrives SYS 2304.
Tak til Lars Jørgensen for tippet.

Rambo

Sådan gennemfører du Rambo: Løb først op til templet og saml maskingeværet op. Derefter skal du ind i lejren, enten ved at løbe helt op langs højre side eller ved at sprænge hul i hegnet. Brug kniven til at befri den tilfangetagne og løb derefter op til lejrens nordligste udkant. Kast knive efter alt, der bevæger sig.
Spræng dig igennem den tætte jungle med den store kanon. Når du når helikopteren, har du overstået første del. Men det bliver det kun sværere. Sæt kursen sydpå, til lejren igen, hvor du lander i H-krydset (landingspladsen en smule til højre). Land og gå til venstre og nedad - her kan du hente håndgranater. Fortsæt til venstre til det gitter, hvor resten af fangerne er gemt. Skift til kniv igen og gå op nedefra, til gitteret åbner sig. Når fangerne har løbet over i helikopteren, følger du selv med og skifter over til et våben, så din helikopter kan skyde. Skynd dig at trykke RETURN-tasten, alt hvad du kan, når du er på vej nordpå. Bevæg ikke joysticket samtidig, men tryk RETURN indtil din helikopter kommer i turbo-mode. Når det lykkes, holder du bare tasten nede, indtil du når en væg, hvor landings-H ligger. Og så er du tæt på at have vundet. Rambo.
Soft-check redaktionen har på denne måde klaret 9 gennemførte runder i et spil.

Defend or Die

Hvad siger du til 99 liv og 99 smart bombs på Defend or Die i Alligatas Amstrad-version. Ikke dårligt. Tast dette lille program ind, smid båndet i maskinen og skriv RUN (efterfulgt af return). Så sker resten helt af sig selv. (Se program 1).

Karls Treasure Hunt

En kat har ni liv. Men hvem vil ikke gerne have 100?
Har du Karls Treasure Hunt til din Amstrad, taster du bare dette lille program ind og ser, hvad der sker. Programmet loaders selv spillet. (Se program 2).

Short's Fuse

Fra Firebird, skaberne af dette billig-spil til Amstrad, har vi fået følgende talkoder, du skal indtaste for at komme til de forskellige skærme.
Taj Mahal 000 (startskærmen)
Eiffel-tårnet 446
Fabrikken 297
Big Ben 349
Kineserhuset 125

Hacker

Peter Nielsen så i sidste nummer vores tips til Commodore-udgaven af Hacker, og har derfor sendt de rigtige koder til Amstrad:
Logon: Australia
1. sec: Magma, Ltd.
2. sec: AXD-0310479
3. sec: Hydraulic
4. sec: Australia
Her er de ting, du skal bruge til at handle med i hver by:



Få koderne til James Bond-spillet

ARCADE ACTION AID



Bern: Cash
London: Chronograph
Cairo: Swiss Chalet
Athen: Statue of Tut
Agra: Scarab
New York: Stocks and bonds
Tokyo: Pearls
Peking: 35 mm camera
San Francisco: Beatles Album
West Indies: Jade

Tranz Am

Selvom dette Spectrum spil efterhånden er en klassiker, tænkte vi, en ny drejning ikke kunne gøre noget. Derfor får du uendelige liv. Når loaderen, SCREEN (dollartegn), CODEBLOCK 0 har loadet, stopper du båndet og trykker BREAK-tasten, hvorefter du taster POKE 25446,0:CONTINUE
Start derefter båndet igen, og når spillet starter, har du alle de liv, du have...

Frank N. Stein

MERGE HEADER og i linie 10 skriver du
10 BORDER 0: INK 0: CLEAR 24750: LOAD ""SCREEN(dollartegn): PAPER 0: PRINT AT 0,6;: LOAD "" CODE: POKE 28287,0 : RANDOMIZE USR 27890 (tryk Enter).
Du vil nu have uendelige liv på dette Spectrum-spil.

Lunar Jetman

Få 255 liv i denne Spectrum-sag. (Se program 3)

Skriv RUN, og når spillet starter, har du 255 liv. Vil du have uendelige liv, ændrer du simpelt hen bare linie 70 til:
70 POKE 36965,0
og skal der ingen fjender være, POKEs 37999,201

A View To A Kill

En gammel James Bond sag, SOFT havde på forsiden for næsten et år siden, har vundet stor udbredelse hos især Spectrum-ejere. Hvad med lidt hjælp?
Til section 2 er password QRS21, og til section 3=QQQQQQ.

Spy Hunter

Et Spy Hunter tip har vi også, specielt med Spectrum-ejere for øje. Når Mad Bomber helikopteren kommer, bremser du ned og holder. Nu skulle den svæve lige foran dig, og de bomber, den smider, er 150 points værd. De vil lande lige foran dig hver gang, så du scorer altså points, men med livet i behold.

Spectral Invaders

Denne gang 254 liv til et klassisk Spectrum spil. Load loaderen, tryk på BREAK og indsæt dette poke lige før PRINT USR-sætningen: POKE 25062,254

Booty

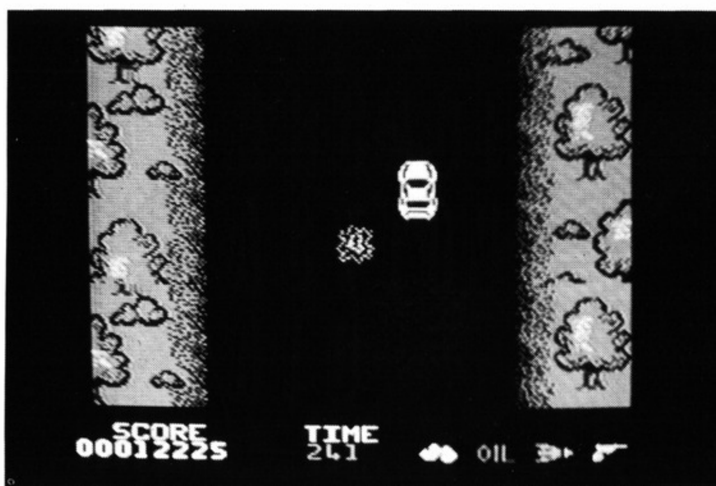
Her er en gang uendelige liv, endnu en gang til landets Spectrum-ejere. Tast programmet ind og skriv RUN. (Se program 4)

Herberts Dummy Run

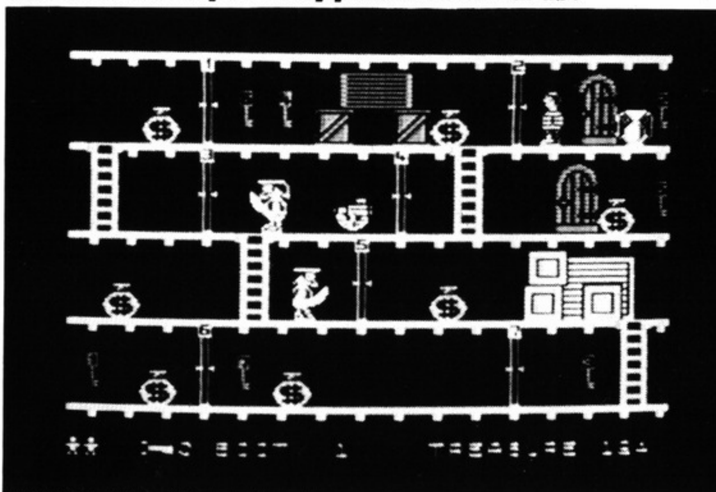
Månedens lange er også til Spectrum og giver også uendelige liv. Værsgo at tast, og følg så ellers bare instruktionerne. (Se program 5)

Flere tips til Amstrad, Commodore og Spectrum i næste nummer. Stay tuned!

Michael Christensen



Vil du have flere points i Spy Hunter uden at dø?



Bliv udødelig i Booty

Program 1

```
10 MEMORY &3FFF
20 LOAD "defend or die"
30 POKE &64E4,&99
40 POKE &64E9,&99
100 CALL &4025
```

Program 2

```
10 MEMORY 12288
20 FOR F=1 TO 3: LOAD "": NEXT
30 POKE 38102,100
40 CALL 36864
```

Program 3

```
MERGE "": NEW (tast Enter)
10 POKE 23693,0: BORDER 0: INK 0: CLEAR 32767
20 LOAD ""SCREEN(dollartegn: LOAD""CODE
30 LOAD ""CODE: LOAD ""CODE
40 POKE 23439,201: PRINT USR 23424
50 LOAD ""CODE
60 POKE 43117,255: PRINT USR 32768
70 POKE 23697,0
```

Program 4

```
10 BORDER 0: PAPER 0: INK 0
20 CLEAR 26870
30 LOAD ""SCREEN(dollartegn)
40 LOAD ""CODE 26880
50 RANDOMIZE USR 26880
60 POKE 58294,0
70 RANDOMIZE USR 52500
```

Program 5

```
10 CLEAR 65535
20  PRINT  AT 9,3;"Afspil baandet med  Herberts  Dummy  Run";  AT
11,10;"fra starten..."
30 RESTORE
40 FOR N=23296 TO 23321: READ A: POKE N,A: NEXT N
50 DATA 221,33,0,0,17
60 DATA 17,0,175,55,205
70 DATA 86,5,221,33,224
80 DATA 252,17,63,2,62
90 DATA 255,55,205,86,5
100 DATA 201
110 RANDOMIZE USR 23296
120 POKE 65093,243: POKE 65100,190
130 FOR N=65271 TO 65299: READ A: POKE N,A: NEXT N
140 DATA 17,128,91,33,254
150 DATA 83,26,174,203,164
160 DATA 174,203,228,18,43
170 DATA 19,123,254,154,32
180 DATA 241,62,48,50,213
190 DATA 202,195,148,91
200 RANDOMIZE USR 65093
```

THE FRENCH CONNE

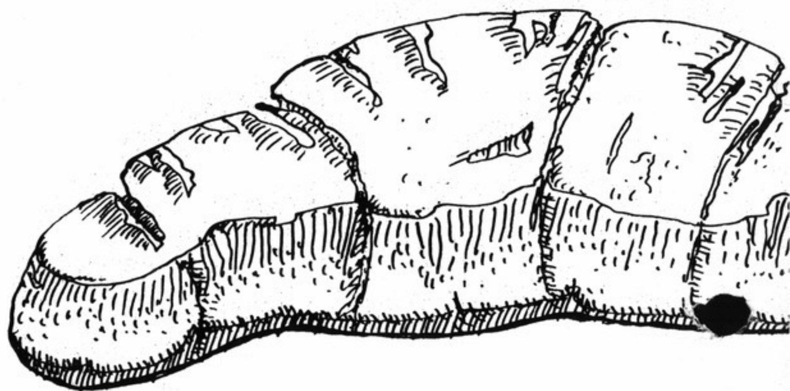
Parlez vous Francais? Nej, du behøver slet ikke at kunne fransk for at spille den nye serie Amstrad-hits, der er begyndt at flyde fra Normandiet i disse dage. For de veltalende franskmænd ved godt, at skal deres produkter sælges, er sproget engelsk. Ikke desto mindre er stilen så fransk, at tricoloren basker, og det har sine årsager - Verden over ryger de nye Amstrad-spil helt til tops.

Rødvin, flutes og Amstrad

I Frankrig har Oric tidligere været det helt store nummer. Få husker denne flop-computer længere, og alle andre steder end i Frankrig var den i fiasko. Men franskmændene tog den til sig, og da Oric-fabrikkerne i England krakkede, købte et fransk konsortium resterne og videreførte produktionen. Oric var, hvor dumt det end lyder, markedsleder indtil for kort tid siden. I Frankrig var de vilde med Le Oric, men nu er maskinen blevet overhalet indenom af Amstrad.
Det indså de franske softwareproducenter lynsnart, så nu er de begyndt at kværne franske Amstrad-spil ud. Vi tog baskerhuen på og kiggede på de første, der som helhed er et ganske kønt syn.

Fut i fængslet

I Paris har de Eiffel-tårnet, Latinerkvarteret og Moulin Rouge. Sidstnævnte må have fascineret Patrick Dublanchet mere end godt er, for den 31-årige spilforfatter har sammen med Catherine Vagnon støbt et arcade-spil med "tvivlsomme" undertoner sammen.
Baggrundshistorien er enkel: Du er sidste mand på jorden, fanget af robotter, og skal undslippe for at finde verdens sidste kvinde. Hvad der derefter skal ske, melder historien intet om, men for at finde ud af det, bænkede vi os foran en Amstrad, bistået med flutes og en årgangsvin af fineste franske slotsaftapning. "Eden Blues" starter op med et nydeligt, omend Picasso-inspireret, titelbillede. En passant skal det nævnes, at det allerede fra starten ses, hvordan de franske vil vise en egen stil, hvilket dog ikke gør spor. Tværtimod giver det atmosfære og personlighed i forhold til mange samlebåndsproducerede, 20-på-dusinet-spil. Før du kan spille "Eden Blues", skal du sammensætte din lille mands personlighed. Du skal vælge, hvor mange kræfter han skal have i forhold udholdenhed og vitalitet. Når du har fordelt hans styrkeområder,som du synes, trykker du på COPY (hvorfor ikke SPACE?) og starter i en lille ussel fængselscelle. Her står en seng, og ser du efter, finder du også en mønt i vindueskarmen. Tag den, og du er en franc rigere. Det kommer dig til gavn, når du senere skal købe f.eks. kaffe eller en grillkylling til at samle kræfter på. Spark celledøren op, og du er ude på fængselsgangene. Alt, hvad du gør, koster kræfter på den ene eller anden måde, men alligevel spæner du afsted på skønneste maner, igennem fængslet for at lede efter francs eller din dame.
Hold øje med tiden. På bedste fængselsmaner ridses streger hver gang, der er gået noget tid.
Når solen går ned, gør du klogt i at se dyner. Ellers er robotterne ude at flyve, og så er der for alvor fut i fængslet og dit skind. Forsøger du at flygte fra fængslet, kan du komme rundt i kældrene og andre celler, og du finder både mad og kaffeautomater.
"Eden Blues" er et aparte spil, men med charme. Det er svært, men grafikken er pæn. Synd, der kun bruges fire farver. Vi kan ikke komme til at tænke på en anden fransk, lidt særpræget, produktion - "En mand og en kvinde".



Frankrig er ikke lige landet, du først tænker på, når der snakkes om nye computerspil. Men ikke desto mindre er de begyndt at dukke op, de franske spil. "SOFT Specials" Rasmus Kristiansen smagte på croissant'en...

Hønegal og flipper

To franske spil er blevet til sammen med engelske softwarehuse, og da kvaliteten her mildest talt er dårlig, flyver vi let hen over dem. Det er PSS's "Macadam Bumber", der er et Pinball-spil på computeren. Her er Amstrads grafik virkelig udnyttet, men de originale flipper kuglespil mister ligesom lidt, når det hele overføres til en 14 tommer skærm. Stemningen er der slet ikke længere, ej heller den næsten obligatoriske grillbarsmell, der giver flipper-spil charme.
"Chicken Chase" er det nye engelske navn på Firebirds tidligere billig-spil om en hanefar, der skal hygge sig med fjerkræet i hønsegården, mens han beskytter dem mod alskens farer og fjender. Her mangler både stemning og handling, men ideen er da meget sød. Spillet har kostet både 39.95, 59.85 og 69.00 - alt sammen efter importørernes og Firebirds humør. Der findes bedre ting til de priser, men udover Amstrad-versionen findes dette oprindeligt franskproducerede spil i både Commodore- og Spectrum-udgaver.

Tintin med hund

"Crafton & Xunk" hedder Amstrad-udgaven af Tintins bedrifter med en hund.
Handlingen er ganske vist flyttet ud på en fjern planet i ydre rum, og i stedet for fæle forbrydere er modstanderne robotter. Det bliver det hele dog ikke nemmere af, og faktisk er "Crafton & Xunk" et pokkers svært spil.
Grafikken er bare SÅ god og detaljeret! Det er sjældent, vi ser noget lignende på nogen computer overhovedet, og her på "SOFT Specials" ser vi trods alt en del spil. Når du dør, bliver du langsomt grøn i hovedet. Når du kravler op på en kontorstol, falder du, og den snurrer rundt længe efter. Når du glider i noget, vælter du rundt på hovedet på hovedet og ruller med øjnene. Og når du møder en gammel videnskabsmand, traver han duknakket af sted, mens han lifligt gumler på sin skrå. Utroligt!
Samtidig kan du virkelig arbejde med hele grafikken. Du kan trække ting rundt, stable det og lege løs til det uendelige. Englænderne kan godt gå hjem, i hvert fald op imod denne form for grafikbeherskning. Kors, hvor er det flot og imponerende. Der er bare et minus: Vi har programmøren, Monsieur Herbulot, mistænkt for udelukkende at koncentrere sig om grafikken. Det er som om, selve spillet mangler, eller næsten.

CTION



Grafikken er FEEEED i Crafton og Xunk

Fifth Axis med masser af levels

"Crafton & Xunk" er sjovt med en misdannet hund som medspiller, og det er flot at se på, men hvad gør det, hvis det er så svært at spille, at handlingen udebliver. Vi sad to weekends i træk og flyttede rundt på alskens genstande, men opnåede ikke andet, end at en punkerpige i spillet rendte rundt og kyssede både hund og spiller. De otte koder, vi skulle få ud af videnskabsmændene, var pist borte og væk, så det endte med, "Crafton & Xunk" blev kasseret som et ikke brugervenligt spil. Grafikken var ellers pæn...

Activisions femte akse

"Fifth Axis" er et fransk Amstrad-spil, der markedsføres af det amerikanske firma Activisions engelske afdeling. Internationalt, tør man antyde. Som en anden General de Gaulle skal du halse rundt og samle så mange ting som muligt sammen. Når du har fjernet en flok objekter, skal du bestå en manddomsprøve (vi kaldte den Mitterand-prøven) og forcere pile a la scenen fra det gamle Commodore-spil "Aztec Challenge". Her foregår det hele i en fremtidsby med levels opbygget som etagerne i Empire State Building, og modstanderne danser rundt på hvert level. Dem sparker du ud med velplacerede karatehug, hvilket dog tapper din energi. Når de til gengæld ind på livet af dig, tapper de din livsnerve ganske langsomt men effektivt. Kan du lide monoton action og er indstillet på at skulle gøre det samme igen og igen i omkring en halv time, er "Fifth Axis" slet ikke ringe. Faktisk blev vi helt hooked på spillet, for selv om der ikke er meget afveksling, er det sjovt og har en ganske flot lydside (hej P3). Spillet tiltaler dog nok mest os med en IQ under de 90...

Rasmus Kirkegård Kristiansen



Laser-speed

Er du træt af hastigheden på dine 64'er BASIC programmer, og har du endnu ikke investeret i en compiler? Så grib chancen her, for Laser Compileren fra Ocean kan nemlig bare en masse.



Laserlys er som bekendt det eneste lys, der kan koncentreres så kraftigt, at det kan sendes over større afstande uden af spredes. Det er samtidigt et mere og mere brugt ord, i forbindelse med EDB i det hele taget.
Så er det jo, at jeg fristes til at tro at Ocean med deres nye Laser Compiler håber, at du associerer til noget fantastisk hurtigt, når du ser deres Laser BASIC (testet andetsteds i dette blad).
Det kan du altså også roligt gøre. Ja, Ocean har smidt en compiler på markedet, som blandt andet kan compile deres lækre Laser BASIC, men sandelig også almindelig BASIC og BASIC Lightning (et andet BASIC udvidede program).
Den "skaber" programmer, der kan køre uafhængigt af henholdsvis Laser BASIC og BASIC Lightning.
Uden på kassetten til Laser Compileren (diskversion), skriver Ocean nok så flot, at denne version kan køre på både C64 og C128 maskiner. Enten er det mit hardware der er noget galt med, eller også har Ocean fortalt sig. For ved kørsel på 128'er og 1541, kunne den ikke rigtig få loadet compileren. Og slet ikke demo-programmet.
Efter flere forsøg virkede compileren dog pludselig, men det lykkedes slet ikke at få demo-programmet forevist. På 64'eren derimod kørte det let og smertefrit.
Så vær lige opmærksom på det, hvis du har en 128'er.
Der er jo ikke noget ved at have en compiler, der kun virker hver 4. gang vel?

Selve compileren

Nå men lad os se på programmet: Du loader din compiler ind. Et Oasis software startbillede springer frem, og der er gang i "spillet". Kort efter er du ikke i tvivl om at der er sket noget, bl.a. på grund af din skærmfarve. Men der er noget andet også. Der står ikke længere "READY." på din skærm, men "Device number?". Og her venter den vist på noget, så vi indtaster 8. Hvis du skal køre bånd, skriver du 1, og hvis du er i den heldige situation, at have flere disk-stationer, kan du bruge device numrene 9, 10 og 11.
Efter et "soft touch" på return, går det med lysets (laser?) hastighed, og det næste spørgsmål er parat. Nemlig "source filename?". Her skal du taste navnet ind på den fil du gerne vil have compileret. Husk nu at proppe disketten med dine BASIC-programmer ind i diskettestationen, for ellers kan den stakkels compiler jo ikke finde dit program.
Derefter går det løs, og her kan vi bruge det gode gamle bevingede ord: Alle gode gange tre. Det er ikke fordi der er noget galt med compileren, ganske simpelt fordi skidtet skal checke alle dine fejl. På de to første gennemkørsler, skriver den linienummeret ud på den linie den er gået i gang med. Hvis den så har compileret uden fejl (i programmet), skriver den glad og tilfreds "Succesful compilation; No Errors".
Men du har endnu ikke noget færdig-compileret program. Alt afhængigt af hvilken programtype du vil compilere, loader den et programbibliotek (der er 6 stk.), som den skal bruge for at kunne køre dit program senere.
Det spørger den om den godt må, og inden du svarer ja, med et slag på return, så husk at smide programdisketten i drevet, ellers går der kage i det (ikke Herman). Så er du klar til sidste runde, hvor vi skal have savet det compilerede program på disk.
Hvis du bruger bånd, kan du selv vælge om det skal være med eller uden turbotape. Turbotapen er i øvrigt inkluderet, når du køber compileren. Ocean skriver at den er ca. 7 gange hurtigere, end normalt. Så det er jo godt nok ikke?

Så saver vi programmet

Nu skal du igen fortælle den dumme computer, at det stadig er device nr. 8, og så vil den gerne have at vide, hvad programmet skal kaldes. Fortæl det, og din lykke er gjort. Så let er det, ja hvis der altså ikke er nogle fejl i dine programmer, men de kan jo rettes.
Laser Compiler har jo sine svagheder og særheder, som alt andet software.
Disse ting og meget andet bliver der forklaret meget udførligt om i en medfølgende manual. Den er i øvrigt udført i en smuk rød fa[illegible] så en piratkopi at manualen ikke kan finde sted. Smart nok Ocean! Manualen på 7 sider vil nok være værd at bruge en times tid på, inden du skal i gang.
Den ser kun ud til at vise en svaghed! Den fortæller intet om hvordan variablerne bliver behandlet. Om Garbage Collection eller andre nyttige ting. Derimod fortæller den dig mulighederne med maskinkode, styret fra BASIC, og hvor du kan gennem den. For compileren fylder jo noget i hukommelsen.
Har du et program større end 20 K RAM, får du endvidere instrukser på, hvordan du skal forberede dine disk/bånd. Ocean lover endvidere, at programmer af enhver størrelse kan compileres med Laser Compi[illegible]leren. Der skal bare laves lidt fl[illegible] fiksfakserier med disken eller båndoptageren.
Kommandoer som CONT, LIST, LOAD, NEW, SAVE og VERIFY kan ikke compileres overhovedet.
Derudover findes en oversigt over kommandoer den ikke kan klare i Laser BASIC og BASIC Lightning.

Compileren må bruges professionelt

Desuden så har du "fået lov af Ocean" til at compilere hvad du har lyst til. De skriver dog, at de gerne vil nævnes, hvis du har brugt compileren til et spil der skal sælges. Hvis du nu havde et sådant spil, så vil Ocean da forfærdeligt gerne se, hvad det er for noget. Og er du så heldig at de synes om det, så vil de gerne købe det, men lad os nu se. En ting af gangen.

Henrik Bang

INFILTRATOR

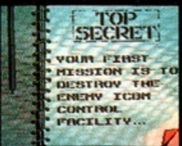


Kan du redde verden fra undergang?



Du er kaptajn Johnny McGibbits, kendt som The Infiltrator. De Forenede Nationer har bedt dig om at redde verden fra undergang. Du skal stoppe den gale diktator, som har planer om at starte tredje verdenskrig.

Du får alle nødvendige instruktioner af din general på selve flyvepladsen. Endvidere udstyres du med hemmeligt kodenavn, nødvendige våben, spionkamera og sandsynligvis en instruktionsbog i, hvordan du bedst infiltrerer.





Hurtigt hopper du ind i din nye helikopter. Naturligvis er det en Gizmo TM DHX-1 angrebshelikopter med en mængde finesser. Tilslut startbatterierne. Åben for data- og kommunikationsskærmene og drej på tændingen. Eventyret kan begynde.

Når du er landet, sniger du dig forsigtigt ind på fjendens område. HOLDT, lyder en stemme. Nervøst går du frem mod sergeanten, som kræver at få dine legimationspapirer at se. Opdager han, at de er falske? Kan du sætte ham ud af spillet med din søvngas, hvis han råber alarm?





Forsigtigt går du ind i den nærmeste bygning. Lykkes det at finde noget her, eller er du gået lige i fælden? Tag elevatoren ned i undergrunden og gennemsøg systematisk de forskellige operationsrum.
Hejsa, hvad fandt du der?

Infiltrator. Commodore 64/1128. 198,- på kassette, 275,- på diskette.

Infiltrator forhandles af computerforretninger, varehuse samt kæder indenfor bog-, foto- og radiohandel. Import: Super Soft

ACTION

NU BØR DU KENDE DET!



– Vi vil blot fortælle, at der er kommet et nyt nummer!

I det kan du komme til at kende alt til:

- Hvordan 64'eren styrer et komplet lydstudie
- En dansk Superbase til 128'eren
- Hvordan en 64'er bruges i kemitimerne
- Hvordan du laver din egen BASIC
- 64'eren, der kører ''offroad''
- GRAFPAD II, det nye tegnebord til 64'eren
- Hvordan du laver fed funk med en SOUND EXPANDER
- Turbo Pascal til 128'eren
- Et nyt smart mirakel modem, med indbygget software
- Et besøg hos en ekspert i data-tipning
- Og så selvfølgelig de sædvanlige ''hotte'' nyheder, tips og tricks til AMIGA'en, C64, C128, PLUS4 og C16'eren og meget meget mere.

Køb det nye nummer i kiosken. Pris kun kr. 29,85.

COMputer – for DIG og din COMMODORE